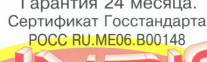

ИГРОМАНИЯ
ЗАГЛЯНИ В ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР
ЖУРНАЛ ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГР
№3 (18) '99
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI
STARCRAFT BROOD WAR
BLOOD 2 THE CHOSEN
BALDUR'S GATE
ISSN 1560-2583
9 771560 258002 >
ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА ДЕМОНСТРАЦИОННЫМ CD-ROM

КОМПЬЮТЕРЫ



SMS
Style Micro Systems

SUNRISE



МАГАЗИН

Базовая конфигурация компьютера: RAM 16 Mb SDRAM, HDD 3.2 Gb, FDD 3.5", SVGA card 2 Mb PCI, Mini Tower Case

Processor AMD K6-2-266 MHz	**... 343**
Processor Celeron™ 266 MHz	**... 349**
Processor Celeron™ 300A MHz	**... 356**
Processor Celeron™ 333 MHz	**... 374**
Pentium® II processor 333 MHz	**... 481**
Pentium® II processor 350 MHz	**... 499**
Pentium® II processor 400 MHz	**... 653**
Pentium® II processor 450 MHz	**... 906**

На всех компьютерах установлен антивирусный пакет DSAV 2.51 АО "Диалог-Наука". Конфигурация компьютера по Вашему заказу.

Мониторы:

15" LG Studioworks 57m (0.28 dp, MPR-II)	... 199
15" Panasonic P50 (0.27 dp, TCO'95)	... 217
15" ViewSonic P655 (0.27 dp, TCO'95)	... 241
15" Sony 100es (0.25 dp, TCO'92)	... 296
15" Sony 100gs (0.25 dp, TCO'95)	... 370
17" Panasonic E70 (0.27 dp, MPR-II)	... 360

Звуковые карты:

Sound Blaster Creative Audio 64, PCI	... 18
Sound Blaster Creative 16 PnP, ISA	... 23
Sound Blaster Creative AWE 64 PnP, ISA	... 38
Sound Blaster Live! Creative, PCI	... 82

Сканеры:

MUSTEK Scanexpress 600CP, LPT	... 74
PRIMAX Colorado D600, LPT	... 104
HP ScanJet 4100C, USB	... 201

МАГАЗИН

Принтеры:

Epson Stylus Color 600 (A4)	... 199
Epson Stylus Color 800 (A4)	... 242
Epson Stylus Photo 700 (A4)	... 286
HP Desk Jet 420 (A4)	... 132
HP Desk Jet 890C (A4)	... 297
HP Desk Jet 1120C (A3)	... 489
HP Laser Jet 1100 (A4)	... 396
Canon BJC-250 (A4)	... 115
OKI Page 4W+ (A4)	... 222

Факс-модемы US Robotics (бесплатный выход в Интернет):

Sporster, 33.6, внутренний	... 59
Sporster, 33.6, внешний	... 71
Courier, 56K, внутренний	... 167
Courier 33.6, внешний	... 199

Комплектующие, источники бесперебойного питания APC, расходные материалы, средства мультимедиа, сетевое оборудование CNet, аксессуары, сетевые фильтры.

СЕРВИС-ЦЕНТР

Модернизация компьютеров (любых моделей), заправка картриджей, ремонт принтеров и мониторов, установка и настройка средств мультимедиа, сетевые решения "под ключ", подключение к Интернет.

Тел.: (095) 956-1225, 361-9288

http://www.sunup.ru
E-mail: service@sunup.ru

Оцените наше сочетание качества, сервиса и цены!

Магазины: Красноказарменный проезд, дом 1 (ст.м. "Авиамоторная")
Тел.: (095) 956-1225 (многоканальный), 273-3180
Берниковская набережная, дом 14 (ст.м. "Курская", "Таганская")
Тел.: (095) 915-0041
Овчинниковская набережная, дом 18/1 (ст.м. "Новокузнецкая")
Тел.: (095) 951-1127, 950-9038

Pentium является зарегистрированным товарным знаком и Celeron является товарным знаком Intel Corporation.



3(18) МАРТ 1999

УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Игромания»
Генеральный директор
Александр Парчук
Зам. ген. директора
Светлана Базовкина

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Евгений Исупов
Зам. главного редактора
Андрей Шаповалов
Научный редактор
Александр Савченко
Редакторы
Дмитрий Бурковский
Нина Рождественская
Денис Чекалов
Литературный редактор
Людмила Катаева
Дизайнер
Виктор Попов

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ И РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ирина Карпова (тел. 279 1662)
Серьян Смакаев
(пейдж. 239 1010, аб. 22 396)

ДЛЯ ПИСЕМ
109193, Москва,
ул. Южнопортовая, 16.
«Игромания»
E-mail: igroman@online.ru
Телефон: (095) 279 1662
http://www.igromania.ru

Дизайн-макет
Центр Компьютерного
Дизайна «2 Крыла»

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ
Style Micro System ....2-я стр. обл.
«Акелла» ....3-я стр. обл.
ILM.................................4-я стр. обл.
«Компьютерный клуб» ....33 стр.

Дорогие игроманы!

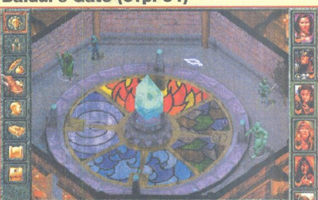
И вот, наконец, час X настал. То, что мы грозились сделать уже три номера подряд, свершилось. В несправляющейся с бесконечным потоком анкет редакции начали было назревать крамольные мысли: а не перенести ли нам все это вперед, ближе к лету... Но в упорной борьбе с утопическими настроениями родился не только хит-парад читательских пристрастий, но и наш собственный список «самых лучших» игр - думаю, вам тоже будет интересно узнать, на какие из них мы потратили больше всего часов уже ушедшего года.
На календаре весна, а перед вами - новый номер журнала. Глобальные изменения? Нас стало «больше и толще» :-) С марта «Игромания» живет на 160 страницах, да и тираж диска (разумеется, по многочисленным просьбам) существенно увеличен. Кстати, и сам компакт в некотором смысле рекордный: 20 «демок» в одном - такого у нас еще не было. Что же, это только означает, что разработчики и не думали впадать в послерождественскую спячку, а готовят к выходу еще не один десяток первоклассных игр. Некоторые из них, вроде Baldur's Gate или Alpha Centauri, лежат перед вами, а своей очереди ожидают Heroes of Might & Magic III и Civilization: Call to Power. А там, глядишь, и до Diablo II заодно с C&C: Tiberian Sun недалеко...

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения редакции.
Редакция не отвечает за содержание рекламных объявлений.
Все упомянутые в данном издании товарные знаки принадлежат их законным владельцам.

Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ.
Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.

Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».
Тираж 25.000. Зак. 374
© «Игромания», 1998,99

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ
Baldur's Gate (стр. 34)



СОДЕРЖАНИЕ



ЖДЕМ ИГРУ 8



ИГРАЕМ 22

ЛОМАЕМ 130

КОДЫ ДЛЯ PC

КОДЫ ДЛЯ PLAYSTATION

СОДЕРЖАНИЕ

ВООРУЖАЕМСЯ 136



ВАВИЛОН-5 146



РАЗНОЕ



DEMO CD-ROM

В ЭТОМ МЕСЯЦЕ НА НАШЕМ ДИСКЕ:

ДЕМОВЕРСИИ

Аллоды 2: Повелитель Душ
Asghan: The Dragon Slayer
Close Combat III: The Russian Front
Commandos: Beyond the Call of Duty
Dark Vengeance
Deer Hunter II
HangSim 3
Imperialism II
Links LS 1999
NBA Live 99
Powerslide
Pro Pinball Big Race USA
Redline
Rollcage
Roller Coaster Tycoon
Superbike World Championship
Thunder Brigade
TOCA 2 Touring Cars
Tom Clancy's ruthless.com
Turok 2: Seeds of Evil

20 ДЕМОВЕРСИЙ!

ПАТЧИ

ТЕМЫ ДЛЯ WINDOWS 95/98

DIRTY LITTLE HELPER 98

Обновленная и дополненная версия DLH теперь содержит 3380 кодов, хинтов, солюшенов, сэйвгеймов, патчей, трейнеров игр для PC, а так же более 400 кодов, паролей и солюшенов игр для видеоприставок Sony PlayStation и Nintendo 64.



INTEL ВЫКЛАДЫВАЕТ КАРТЫ...



В то время как массовое производство нового процессора от Intel под уже ставшим официальным наименованием Pentium III только начинается, его рекламная кампания с бюджетом в 300 млн долл. уже идет полным ходом. Разумеется, что основным козырем Intel был и остается новый набор инструкций SSE (Streaming SIMD Extensions), бывшие Katmai New Instructions, или MMX2. И, в отличие от так и не нашедшего массовой поддержки у производителей компьютерных игр MMX, у Pentium III, похоже, есть все шансы действительно совершить небольшую революцию. Направленный в первую очередь на обработку трехмерной графики новый процессор начинает привлекать все большее и большее внимание со стороны разработчиков. Возможности новой технологии действительно обнадеживают, что не замедлило сказаться на количестве игр с заявленной поддержкой всех преимуществ Pentium III. Компанию Gathering of Developments, Simis и MindScape в прошедшем месяце составили Take 2 Interactive, Delphine Software и THQ, а Sierra FX официально объявила, что долгожданный Babylon 5 Space Combat Simulator будет полностью оптимизирован под новый процессор. Разумеется, что все крупнейшие создатели видеоплат и трехмерных ускорителей поспешили заявить о своем участии в проекте. Этому способствует и то, что Intel уже начала подготавливать почву, потихонечку освобождая нишу рынка под будущее творение путем снижения цены на младшие и средние модели процессоров этой компании. Таким образом, Pentium III с частотой 450 и 500 Мгц автоматически занимает оставшуюся после Pentium II 400 сферу, сохранив при этом свою покупательскую привлекательность. Кстати, уже сейчас проходит тестирование модель с частотой 650 Мгц, а сама компания Intel заявляет, что намерена довести ее до гигагерца (!). Так что будущее не за горами.

...А AMD ИЩЕТ КОЗЫРИ

Руководство компании на известие о выходе нового процессора от Intel сделало очень элегантный ход, опубликовав список двенадцать самых ожидаемых компьютерных игр с полной поддержкой 3DNow!. Главным, конечно же, остается Quake III Arena от iD Software, но и прочие названия давно известны и горячо ожидаемы. Итак, по мнению представителей AMD, лучшими из тех, кто будет использовать эту технологию, являются Daikatana от ION Storm, Loose Cannon производства Digital Anvil, Drakken от Psygnosis, Striker от Criterion Studios, Slave Zero от Accolade, Duke Nukem Forever от 3D Realms, Messiah и Descent 3 от Interplay.

Поистине достойный список. Но, что бы ни говорили аналитики, положение главного конкурента Intel на рынке нельзя назвать особенно радужным. Перспектива выхода нового процессора и грамотная ценовая политика конкурента могут привести к тому, что очень удачный AMD K6 II так окончательно и не займет той ниши, на попадание в которую так рассчитывали. Это косвенно подтверждает и тот факт, что руководство компании сделало официальное заявление о возможных убытках в первом квартале 1999 года. Как считает Advanced Micro Devices, это связано с переориентированием бизнеса и тотальной конкуренции во всех областях ее деятельности. Несмотря на это, представители AMD утверждают, что перспектива у 3DNow! все же есть, правда, реальной отдачи следует ожидать не ранее второго квартала это года. Но даже если объективно оценивать продукцию обеих компаний и считать, что серия Pentium превосходит K6 (что, кстати, само по себе не факт), то и в этой ситуации следует интересоваться дальнейшей судьбой AMD – ведь, по сути, только эта компания сдерживает Intel от полной монополии и диктата цен. Все-таки 8,5 млн. проданных (и еще 30 млн. предполагаемых) процессоров с технологией 3DNow! о чем-то говорят.

3DFX ГОТОВИТСЯ К ОТСТУПЛЕНИЮ



Совсем недавно были объявлены окончательные спецификации нового поколения графических ускорителей от 3Dfx Interactive серии Voodoo 3. Новость эта предназначена, в первую очередь, для раздела «Вооружаемся», но нас заинтересовали не технические характеристики, а некоторые новые подробности о том, кто же будет все это производить. Как вы помните, после завершения сделки с STB Systems 3Dfx перестанет поставлять набор микросхем сторонним компаниям и своим старым партнерам вроде Diamond или Creative. Исключение было составлено лишь для Quantum, но это легко объясняется тем, что, во-первых, вся продукты под маркой Quantum3D являются профессиональными (если в отношении компьютерных игр можно применить это слово) и отнюдь не дешевыми устройствами, а во-вторых, 3Dfx уже давно вкладывает инвестиции в эту компанию и отказываться от уже созданного имиджа не собирается. Одновременно с презентацией сугубо технических сведений было сообщено, что Voodoo 3 все же будет поставляться отдельным компаниям. Как позже удалось выяснить, одним из таких «счастливцев» стала французская корпорация Guillemot, получившая права по производству нового ускорителя на территории Европы. Список же остальных, кто допущен к новой продукции, будет определятся самой 3Dfx и появится не раньше конца марта, вместе с выходом Voodoo 3. Чем вызвано такое более чем странное на фоне последних заявлений решение руководства компании, никто не знает, но это дает еще один прекрасный повод людям, видящим будущее 3Dfx в пессимистических тонах, позлорадствовать: все-таки компания одумалась и решила не разрушать ту схему, которую с таким трудом создавала. Тем более что та же Guillemot подтвердила свое решение о производстве ускорителей на базе чипсета NVIDIA следующего поколения Riva TNT 2.

MP3 ЗАВОЁВЫВАЕТ МИР

Можно соглашаться с этим или не соглашаться, но звуковой формат MP3 прочно вошел в нашу жизнь. Сборники типа «200 композиций в одном» лежат на каждом углу, для подбора домашней коллекции используют компьютер, создание портативных MP3-проигрывателей уже не вызывает такого шока, как прежде. Вполне резонным оставался лишь вопрос, когда же «самый прогрессивный формат звукозаписи» по достоинству оценят производители компьютер-

Новости подготовил Дмитрий Бурковский

ных игр. Похоже, он уже снят. Quest For Glory V стал первой игрой, использующей вместо звуковых дорожек MP3 для записи музыки. Создатели Alfa Centauri пошли еще дальше, полностью заменив все голосовые файлы, уместив таким образом игру на одном диске и озвучив огромное количество текста. Компания 3DO заявила, что все будущие игры, включая долгожданную Heroes of Might and Magic III, будут поддерживать исключительно этот формат. Той же дорогой пошла и Sierra.

Разумеется, подобный успех возможен не только благодаря потрясающему качеству и малому размеру MP3-файлов. Формат известен давно, да и производители компьютерных игр – не полные идиоты, чтобы не оценить всех его преимуществ. И все же настоящее его развитие началось только сейчас и связано в первую очередь с возрастанием мощности современных компьютеров, так как процесс декодирования требует несколько больших ресурсов, чем проигрывание CD-треков или Wav-файлов. Разумеется, это приводит к дальнейшему росту системных требований, но поскольку трехмерные ускорители немного разгрузили процессор, то почему бы эту часть мощности не потратить на улучшение звука? Трехмерное позиционирование, использование четырех каналов, «объемное» звучание – все это стало возможным совсем недавно. Скорее всего, и MP3 встанет в этот ряд. Чует мое сердце, скоро начнут появляться и звуковые платы с аппаратным декодированием...

«ГНЕВ» MICROSOFT

Похоже, сообщать в каждом номере о новых приобретениях этой крупнейшей корпорации стало уже доброй традицией. И интересно то, что компания давно скупает именно самых талантливых и перспективных разработчиков. Теперь к ним присоединился еще и знаменитый европейский производитель Rage Software, известный прежде всего благодаря хиту Incoming. Пока, правда, соглашение распространяется только на выходящий ближе к лету симулятор футбола Ruud Gullit Striker. Но большинство аналитиков практически не сомневаются, что сотрудничество будет продолжено, ведь в активе у Rage еще остаются такие потенциальные лидеры продаж, как Expendable, Hostile Waters и Midnight GT.

ОБЪЕДИНЕНИЕ INTERPLAY И VIRGIN

Слухи о готовящейся сделке, которые упорно опровергались пресс-службой обеих компаний, все-таки нашли подтверждение: в середине февраля было подписано соглашение о сотрудничестве. Разумеется, о полном слиянии речь пока не идет, но все движется именно к тому. Согласно подписанным документам, в собственность Interplay переходят 49,9 процентов акций Virgin Interactive, а та, в свою очередь, получает право на распространение продукции Interplay в Европе. Сама же Interplay займется изданием и продвижением продукции обеих компаний в Северной и Южной Америке, а также в Азии и Японии. И тот, и другой издатель переживает сейчас не лучшие времена, так что объединение пойдет им только на пользу – у Interplay в запасе очень много хороших и весьма ожидаемых игр плюс прекрасные команды разработчиков вроде Black Isle, Volition и Outrage, а Virgin Interactive обладает мощнейшей сетью распространения продукции своего фактического владельца Virgin Publishing, да и в рекламном опыте ей не откажешь. Рынок же уже ответил на это сообщение – акции Virgin и Interplay были единственными, которые стабильного поднимались в течение прошедшего месяца.

УХОД PANASONIC

Похоже, что одна из самых крупнейших японских корпораций Matshusita Electronics, так и не найдя себя в развлекательном бизнесе, собирается в самое ближайшее время покинуть игровую индустрию. Не так давно образованная Panasonic Interactive, не удовлетворенная результатами своей деятельности, готовится к прекращению дальнейшей работы в этой сфере рынка. Пока еще не последовало официального объявления, но уже сейчас эксперты склоняются к мысли, что это отделение Panasonic Corporation будет полностью закрыто. Судьба же тех разработчиков, чьим издателем оно являлось, не ясна. С этим, в первую очередь, и связывают молчание руководства компании – следуя старой традиции, Panasonic не может бросить своих людей на произвол судьбы и постарается «пристроить» все находящиеся в разработке игры. А таких набралось семь проектов. Причем всех в большей степени заботит судьба Ripcord Games, на счету которой такие популярные вещи, как Postal и SpecOps. Самое интересное, что одной из таких «подвешенных» игр оказалась давно ожидаемая SpecOps 2, использующая абсолютно новые «движок» и концепцию. Видно, ребят из Zombie действительно преследует злой рок – им всегда кто-то перекрывает финансирование. Самое интересное, что в прошлый раз проект SpecOps оказался под угрозой закрытия, когда из компьютерного бизнеса ушел другой скандально знаменитый издатель, BMG, так же, как и Panasonic Publishing, являющийся одной из крупнейших музыкальных компаний. История повторяется?

WING COMMANDER: THE MOVIE

Скорее всего, в тот момент, когда вы будете держать в руках этот журнал, на экранах кинотеатров (во всяком случае, американских) появится-таки самый ожидаемый среди любителей компьютерных игр фильм (за исключением, пожалуй, Doom, который, кстати, и не думают снимать). Выход на большой экран самой знаменитой игровой космической эпопеи стал возможен только благодаря весьма «мирному» уходу ее автора, Криса Робертса (Chris Roberts), из-под крыла Origin Systems, где он благополучно трудился над первыми четырьмя частями. Образовав в конце 1997 года собственную компанию Digital Anvil, Робертс передал все права на компьютерную игру и продолжения Origin, сохранив за собой возможность использования вселенной для создания книг и фильмов. Не преминув воспользоваться этой возможностью, Крис уже объявил о готовящемся выпуске различных сувениров и плакатов с символикой Wing Commander, которые должны появиться в продаже в аккурат к выходу самого фильма.

Правда, критики новую картину встречают пока довольно прохладно. В режиссерских талантах самого Криса не сомневается никто, но только для создания голливудского блокбастера требуется нечто большее, чем качественный сценарий. Тем более что любители компьютерного сериала вряд ли узнают своих героев, так как ни Malcolm McDowell, ни Tom Wilson, ни даже Mark Hamill в съемках участия не принимали. Нет, конечно же, сами Christopher Blair и вечный весельчак

Maniac останутся, только вот их роли будут исполнять другие артисты. Смогут ли Freddie Prinze Jr. и David Suchet достойно сыграть любимых героев? Не знаю. Фильм, во всяком случае, я посмотрю обязательно.

ЭПОХА ЭМУЛЯТОРОВ

Первые попытки без изменения кода использовать программы одной платформы на другой появились очень давно. По сути, само существование разных видов архитектуры говорило о перспективности развития этого направления. Но если раньше в основном эмуляторы применялись для воссоздания на персональном компьютере исключительно старых платформ (вроде ZX Spectrum или Commodore Amiga), то с появлением Pentium стала возможным и прямое портирование с телевизионных приставок Sega MegaDrive и Super Nintendo. Разумеется, использование электронного содержимого картриджа, а тем более его распространение запрещены законом, а сайты, где все это можно найти, под давлением издателей периодически закрываются. Но, несмотря на всю эту весьма вялую борьбу, достаточно зайти в Интернет и убедиться, что подобных программ там сколько угодно. Связанно это, разумеется, с тем, что 16-битные приставки давно перестали приносить хоть какой-нибудь доход, а преследование «любителей старины» продолжается исключительно по привычке. Однако с развитием мощности компьютера появилась возможность создавать эмуляторы передовых телевизионных систем вроде Sony PlayStation и Nintendo 64. Вот тут уже и началась серьезная схватка.

Первым делом, которое довели до суда, стал иск корпорации Sony против компании Connectix в связи с изданием эмулятора Sony PlayStation для платформы Macintosh, Virtual Game Station. И, как ни странно, первую победу одержал отнюдь не гигант индустрии. Федеральный окружной суд города Сан-Франциско отклонил просьбу адвокатов Sony о приостановлении до завершения процесса продаж этого эмулятора. Конечно, до окончания разбирательства еще далеко и, скорее всего, авторитет Sony еще сыграет свою роль. Да и представители американского отделения корпорации заявили, что Connectix уже не отделается простым штрафом, а они будут требовать закрытия компании. Но, как бы они ни старались, продажи Virtual Game Station пока продолжаются, и весьма успешно.

Но не везде все так безоблачно. История с эмулятором Nintendo 64 нашла свое продолжение – компания подала в суд на создателей UltraHLE N64. Этот продукт оказался настолько успешным, что вызвал шок не только у пользователей, но и у самой Nintendo. Используя возможности трехмерных ускорителей, они смогли добиться просто потрясающих результатов.



Разумеется, что по требованию руководства компании сайт, где каждый желающий мог стать обладателем этой программы, был тут же закрыт, да и сами разработчики пообещали, что к UltraHLE N64 они больше не вернутся.

Дальнейшие же действия слабо поддаются объяснению – Nintendo подает на них в суд. Причина подобного поступка совершенно не ясна, ведь создатели эмулятора, в отличие от той же Connectix, и не собирались его продавать, а требование компании прекратить распространение выполнили беспрекословно. Как заметил Джордж Брусард (George Broussard) из 3D Realms, «только если они не получили технический код от Nintendo запрещенным путем, что они сделали незаконного?». Ему же принадлежит, пожалуй, лучшее высказывание по этому поводу: «Вместо того, чтобы подавать на них в суд, лучше бы Nintendo взяла их на работу. Это действительно очень печальный день, когда человека, который лишь сделал пистолет, уже сажают за убийство».

C&C В КНИГЕ РЕКОРДОВ ГИННЕССА

По неофициальной информации, Command and Conquer станет первой компьютерной игрой, включенной в Книгу Рекордов Гиннеса. Случится это уже в издании за 1999 год. Номинация? Самая успешная стратегическая игра, а вы что думали? Наши поздравления Westwood и успеха с C&C2: Tiberian Sun!

EPIC MEGAGAMES БОЛЬШЕ НЕТ

Нет, ничего страшного не произошло, компания не закрывается. Просто теперь она именуется Epic Games. С чем связано это изменение названия, никто толком не знает, а представители компании отказались что-либо комментировать. Журналисты и эксперты в растерянности, правда, сразу же возникла весьма интересная версия, которой, похоже, придерживается большинство: Epic просто надо было еще раз о себе заявить. Это тоже весьма неплохой повод упомянуть создателя Unreal в сводках новостей, что я с удовольствием и делаю.

SONY ВСТУПАЕТ В БОИ

В связи со скорым выходом продукта от своего главного конкурента, телевизионной приставки Dreamcast от Sega, компания Sony потихонечку начинает приоткрывать завесу тайны над своим будущим творением, следующим поколением игровой платформы PlayStation. «Сердцем» новой машины станет так называемый Emotion Engine, процессор, разрабатываемый совместно Sony Computer Entertainment и Toshiba. Надо отметить, что компания Toshiba являлась давним партнером Sega, и именно эта компания создавала начинку для Sega Saturn и первой версии Project Titanium, подвергнувшемуся огромному числу переименований и ставшим в конце концов Dreamcast. Еще до первого изменения названий Sega отказалась от сотрудничества с Toshiba в пользу NEC, и вот теперь бывший партнер создает процессор для своего конкурента.

Между тем, пока даже не определено окончательное название новой приставки от Sony (впрочем, скорее всего это будет PlayStation 2000), Sega уже объявила о точной дате выхода Dreamcast в Европе. Им станет магическое число 9 сентября 1999 года. 9/9/99 – ничего не напоминает?

С GAG'ОМ ПО ЖИЗНИ

Наконец-то на прилавках и прочих весьма подозрительных местах появилась «обеспингвиненная» версия новых похождений знаменитого агента самой секретной спецслужбы. «GAG: Гарри в отпуске» повествует о том, чтобы могло бы быть, если бы не то злосчастное млекопитающее. Если вас не смущает злобный значок «18+» (что бы это значило?), то дерзайте, и да поможет вам Гарри.

«НЕ ТОРМОЗИ!»

С таким призывом обращается к игрокам Snowball Productions по поводу выхода полной русской локализации очень неплохого top-down racer'а Excessive Speed. Для тех, кто обожает гонки маленьких автомобильчиков, этот девиз имеет не только прямое, но и переносное значение.

ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Для всех было давно очевидным, что компании «Бука» и S.K.I.F. вряд ли забросят своего любимого героя. Так и получилось – недавно подтвердилась информация о том, что уже к концу этого года следует ожидать продолжения приключений. «Чапаев 2. Судный день» обещает не только сохранить общий стиль, чувство юмора и основную концепцию, но и перебросить игрока в абсолютно новые места в будущем и прошлом. Интересно, а со Штирлицем встретиться удастся?

МАГИ В ЯРОСТИ

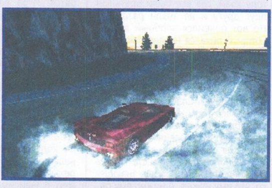
Как вы уже, наверное, заметили, появилась наконец долгожданная демоверсия продолжения одной из лучших стратегических игр года (по версии нашего журнала), смесь RTS и ролевой игры под названием «Аллоды 2. Повелитель Душ» от компаний Nival и «Бука». Вместе с ней пришла и информация о времени выхода финальной версии. В России игра появится весной этого года, и выпускать ее будет по-прежнему компания 1С, а на Западе Rage of Mages 2: Necromancer выйдет практически в тот же срок благодаря активной работе американского издателя, корпорации Monolith. А вот об «Аллодах 3D» пока, к большому сожалению, ничего определенного сказать нельзя.

БУДУЩЕЕ СЕГОДНЯ

Кто через 10–20 лет будет создавать то, что мы называет «софтом»? Те, кто сейчас им пользуется и (конечно же!) играет. Видно, именно так размышляли создатели первого Фестиваля детского компьютерного творчества KidSoft в далеком 1995 году. Их идея нашла достойное воплощение, и вот объединение «Новый взгляд» проводит уже пятый (юбилейный!) всероссийский «конкурс юных талантов», как это было принято говорить в свое время. И если вы «совершенно случайно» окажетесь 17–18 апреля в районе города Воронежа, не поленитесь посетить это интересное мероприятие. Если же вам меньше 18 лет и вы занимаетесь созданием программ, «балуетесь» графикой и анимацией или просто пишете музыку и оформляете web-странички, то попытайте свое счастье уже как участник Фестиваля – призы обещают быть весьма нешуточными. В любом случае пишите на newview@comch.ru или посетите сайт организатора http://www.newview.da.ru. И удачи вам!

АНОНСЫ

Наконец-то появилась новая информация относительно продолжения лучшего автосимулятора прошлого года, Need for Speed: High Stakes. И если обладатели Sony PlayStation уже могут разогревать моторы (а ждать им осталось недолго, игра в версии для этой приставки появится к середине апреля), то владельцам PC придется немного повременить. Более того,



точная дата выхода пока неизвестна. Объясняется это очень просто: если вариант для PlayStation практически не подвергнется изменениям в сравнении с прошлой частью, то Need for Speed IV для персонального компьютера ждет тотальная переработка – Electronic Arts не хочет оставлять «обиженными» владельцев трехмерных ускорителей последнего поколения и процессора Pentium III. Нам остается лишь наслаждаться картинками, правда, пока только для Sony PlayStation.

***

В соответствии с недавно подписанным соглашением между компаниями Warner Bros. Interactive и Ubi Soft Entertainment последняя получает все права на создание игр по мотивам комиксов DC Comics, создателя культового Batman. Работы уже начались, но сейчас не определен даже точный жанр проекта, существующего пока лишь под рабочим названием The Adventures of Batman and Robin. Правда, уже известно, что новая игра выйдет на всех платформах, включая PC, Sony PlayStation, Nintendo 64 и Dreamcast.

***

Всех любителей качественных 3D-action с хорошим сюжетом в середине лета ожидает приятный сюрприз. Infogrames все-таки приняла решение о выпуске PC и PSX версий своего прошлогоднего хита Mission: Impossible. Причем компания обещает значительно улучшить графику и добавить то, что невозможно осуществить на платформе Nintendo 64 из-за ограниченности памяти, а именно – качественный звук.

***

Похоже, что временно позабытая разновидность автосимуляторов – мотогонки – вновь обретает былую популярность, уж слишком много продуктов в этом жанре выходит и готовится к выходу. Вот и довольно известная компания Motosports Simulations объявила о начале работ сразу над тремя проектами. А поводом к столь плодотворной работе послужило подписание лицензионного соглашения с Американской ассоциацией мотоспорта о передаче Motosports Simulations эксклюзивных прав на издания игр, посвященных чемпионатам AMA Superbike, AMA National Motocross и AMA Grand National Dirt Track Racing.

CLANS

Разработчик Strategy First
Издатель Strategy First
Выход апрель 1999 г.
Жанр RPG/action/adventure

Темная волна смерти и разрушения обрушилась на мирный дотоле край, где все были братьями друг другу и не знали раздоров. Но вот появился злобный демон, который питался ненавистью и отчаянием. Боль и страдания других являлись основой его существования, потому-то он стал натравливать кланы процветающей страны друг на друга. Слабость кланов заключалась в том, что они очень легко забыли обо всем хорошем, что связывало их с соседями, и поддались на провокацию мерзкого и злобного врага, невесть откуда появившегося, но хорошо знающего, что ему нужно. А нужно ему одно – власть и полное подчинение вашего клана и всех прочих под его могущественной, но гадко пахнущей стопой.



Вы – представитель своего клана, существо, как водится, непростое и готовое взвалить на свои плечи все горести мира и войны. Именно вам надлежит сдержать орды завоевателей и освободить свой мир. Дело сложное, потому что враг освоил великую истину – необходимо разделять, чтобы властвовать. Так он и поступает. Возможно, сюжет покажется кому-то простым и избитым, но, в сущности, что нового есть в нашем подлунном мире? Всё повторяется, а потому игра непременно займёт свою нишу и обретёт поклонников.

Чтобы одолеть врага, надо пройти с огнем и мечом по многочисленным подземельям, уничтожая орды нечисти а также вести зачистку от врага тысячи квадратных миль очень опасных и непростых наземных территорий. Ваш враг хитёр и коварен. Это легионы различных злобных мифических созданий. Но и вам есть что им противопоставить. Сражайтесь мечами, боевыми топорами, огнестрельным оружием, а также самыми разными видами магических заклинаний. Путь долог – семь уровней и пять подуровней, девять сложных квестов. И всё это – по ранее мирным и дружелюбным, а теперь темным и враждебным пространствам.

Общее впечатление тревоги и опасности усугубляется динамической игрой света и тени, которые очень реалистичны и хорошо смотрятся. Игра развивает традиции Blizzard'овского Diablo – опасные приключения в стиле hack-and-slash. Анимация характеризуется сотнями кадров на каждого из основных персонажей. Будьте внимательны: здесь может заговорить и то создание или явление, на коммуникабельность которого и рассчитывать не приходится. Вступайте в разговор со всем и со всеми, потому что решить возникающие по ходу дела головоломки будет нелегко. Выбор возможен из четырех уникальных классов персонажей. В зависимости от выбора ваш герой будет иметь лишь ему присущие особенности, умения и способности.

COMBAT MISSION

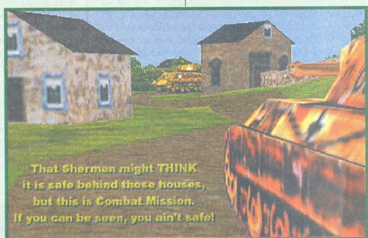
Разработчик Big Time Software
Издатель Avalon Hill
Выход весна 1999 г.
Жанр wargame

Если вы привыкли бойко стучать по клавиатуре или гонять мышь по обширному столу, то игра не для вас. Она рассчитана на любителей настоящих wargame'ов, где требуется спокойно посидеть и поразмышлять о той или иной тактике. Временной фон прошлого абсолютно достоверен. Вторая мировая война, союзники против Германии. Поклонники Achtung Spitfire, Over the Reich и Flight Commander 2 знают, что если Big Time Software обещает историческую корректность, то так оно и будет.

Для любой игры очень важна работа камеры. Здесь разработчики постарались добиться максимального удобства: можно выбрать любой угол наклона, камера поднимается, опускается в зависимости от вашего желания. Более того, есть реальная возможность установки вида из окопа, что заставит вас увидеть поле боя, так сказать, с земли. И вся техника – ваша и вражеская – предстанет в совершенно неожиданном ракурсе. Фактически перед нами первый полностью трехмерный wargame, а по количеству полигонов на фрейм он опережает даже Quake 2.

Очень широкое поле деятельности для любителей масштабирования всего, что есть на мониторе. По своему разумению изменяйте размеры юнитов. Причем, как бы вы ни экспериментировали, это не отразится на общем ходе игры. Надоест – смело отключайте эту опцию и оставляйте тот масштаб, который, собственно говоря, является наиболее рациональным для данной игры. Основные ваши юниты – взвод и отделение, потому как отдельно взятый солдат крайне мал и совершенно неудобен в управлении: его трудно подцепить, неудобно отдавать приказы и т. п.

Важным элементом игрового процесса является моральное состояние ваших подопечных. В бою они могут храбро сражаться; бестолково метаться по полю, попадая под шквальный огонь противника; поднять руки вверх и группой сдаться противнику; оценить реально объективные шансы на победу или поражение и соответственно продолжать или прекратить бой. Всё зависит от морального состояния солдат. Мораль падает весьма низко, если они узнают о существ-



Раздел подготовил Денис Чекалов

венном разгроме своей армии. В то же время известие об успешном продвижении на фронте сказывается очень положительно. Мораль зависит от уровня предшествующей подготовки и обучения, от соотношения «зеленых» новичков и ветеранов (чем больше последних – тем выше моральное состояние войска и больше шансов на победу).

Одна из важнейших составляющих – ваш лидер. Если он сам по себе кретин и сын кретина, то не следует ожидать от его подопечных особого героизма. Другое дело, когда ваш командир имеет высокую харизму. Даже не очень обученные и подготовленные подразделения под его руководством способны проявлять чудеса отваги и мужества. Если в бою лидер погиб, то, несмотря на его личные качества, солдаты впадут в уныние, депрессию. Когда его место займёт следующий по званию офицер, баланс душевных сил восстановится. Каждый боевой командир хорошо знает, что необходимо постоянно поддерживать связь между войсками. Потому офицеры, отвечающие за согласованность действий, имеют чуть ли не первостепенное значение в ходе боевых операций. Их следует оберегать и без особой необходимости не рисковать ими в бою.

Вам следует очень внимательно просчитывать все составляющие успеха, потому что, отдав последний приказ, вы фактически передаете на целых шестьдесят секунд в руки верховного командования судьбу битвы. То есть вы можете стать сторонним наблюдателем, глазеющим, как эти круглые идиоты на корню губят ваш столь тщательно разработанный план наступления – им, видите ли, показалось, что идти надо в другую сторону, и они прошлепали все ваши хитроумные задумки.

Ваши подчиненные не могут подбирать вещи погибших врагов (это вам не M&M, где враги, погибая, оставляют вам хорошие денежки или, на худой конец, обмундирование и оружие). Погибшие, кстати сказать, не растают со временем без следа. Огромными кучами подбитая техника, разломанные заборы и разбомбленные здания останутся у вас на пути. Это имеет как положительные стороны, так и крайне отрицательные. Обломки могут защитить от вражеского огня, замедлить наступление противника. Но, возможно, будут весьма некстати, если вы наступаете или драпаете со всех ног от обнаглевшего фрица. Добавьте к этому дождь, снег, туман и прочую непогоду, да ещё если это происходит тёмной ночкой... Общепринятое мнение, что в играх снаряд, не попавший в цель, летит в никуда, почему-то вызвало бурю негодования разработчиков СМ. В их игре вы можете наблюдать, как посланный неверной рукой новобранца один из немногих оставшихся у вас снаряд ловко прошибает стену какого-либо мирного здания, расчищая путь врагу. То есть «никуда» теперь будет иметь совершенно точный адрес. Возможно, кого-нибудь это повеселит.

Вашей задачей будет не просто победить, каждое действие должно иметь определенный результат. Objectives – завоевать определенную географическую территорию. Casualties – победа присуждается тому, кто меньше понёс потерь. Condition – учёт физических и ментальных (моральных) факторов. Time – игра на время. Maneuver – довести своих людей до определенного места или края карты или же помешать противнику сделать то же самое. Sabotage – проводить акции саботажа и деструктивные мероприятия по отношению к противнику или же противостоять ему в подобных мероприятиях. Каждый сценарий в среднем длится около двадцати-тридцати минут (20–30 ходов). Возможны варианты.

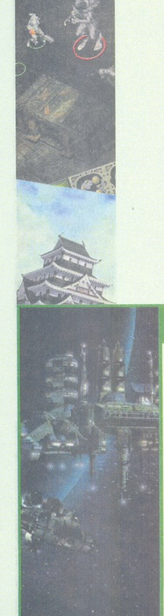
CONQUEST: FRONTIER WARS

Разработчик Digital Anvil
Издатель Microsoft
Выход лето 1999 г.
Жанр глобальная стратегия в реальном времени

Наступивший 2151 год внес большие перемены в ход развития земной цивилизации. Это отразилось пагубно на окружающих мирах. Сделано открытие, позволяющее совершать межгалактические перелеты, а раз так, то всё, что находится за пределами планеты, следует изучить и подчинить. Игра так и называется – «Завоевание». Новые миры необходимы, ибо на старой планете запасы полезных ископаемых конечны, а межзвёздные перелеты открывают новые возможности.

Минералы из систем Tau Ceti и Sirius стали прекрасным источником ресурсов, но гораздо большее значение имело нахождение древ-





него артефакта. Ученые экспериментировали с находкой и вдруг столкнулись лицом к лицу с Непознанным, физиономия которого оказалась столь омерзительной, что экспериментаторы замерли в ужасе, осознав, что они открыли. Неожиданно наша цивилизация поняла, что она не одна такая особенная, есть и другие, которые претендуют на звание разумных существ, хотя, с точки зрения людей, они на это и претендовать не смеют, столь мерзкое у них оказывается обличье. И возникает вопрос: может, правильно поступали адепты инквизиции, которые в зародыше уничтожали всё новое и неизведанное? Две цивилизации застыли, они и представить себе не могли, что столь долгожданный межзвёздный контакт действительно состоится. Они замерли в ужасе, глядя друг на друга, понимая, что столкновение неизбежно, удивляясь, как такие уроды могут вообще существовать! Считалось, что вновь открытая раса (Mantis), обнаружила крайне агрессивные наклонности и инстинкты.

Итак, контакт двух (в режиме многопользовательской игры – четырех) рас оказался не таким, какого можно было ожидать. Но суть одна – кто смел, тот и съел. Убей врага, ибо он посягнул на то, что, по твоему разумению, принадлежит тебе. В этом – алгоритм игры. Вы выбираете одну из сторон. Как подсказывает вам богатый опыт, выбор важен лишь на первоначальной стадии, ибо потом всё равно будете играть за других. Что мы имеем? У каждой стороны свои слабые и сильные стороны. Это уже известно. Mantis нападают все скопом, в то время как Terran более мобильны и гибки в своей тактике уничтожения. Возможно, кому-то игра напомнит Master of Orion, потому что важно не просто уничто-

жение космического врага, но и все те пути и средства, которые обеспечивают победу. Военная победа необходима для того, чтобы захватить новые планеты, которые необходимы в качестве новых источников ресурсов. А они, в свою очередь, необходимы, чтобы отнять новые технологии, которые помогут построить новые корабли, которые... В общем, всё идёт по принципу детского стишка «Дом, который построил Джек».

Особая роль отводится так называемым Fleet Admirals. Очень важно и выгодно доверить им боевые межгалактические действия. Они автономно обеспечивают слежение за состоянием вашего флота, защищают достигнутые рубежи, нападают, учитывая реальные силы и возможности. Они набираются определенного опыта, получают награды и звания. По мере этого они совершенствуют свой уровень. Короче, чем больше побед, тем выше возможности вашего адмирала, тем он сильнее и мобильнее в космическом бою с врагом. Улучшается его тактическое мышление, стратегия становится богаче и разнообразнее.

Сцены космических сражений не уступают другим играм подобного жанра. Бой проходит в полностью трёхмерном полигональном пространстве. Ущерб, нанесенный вражескому флоту, нагляден и прекрасно смотрится. Корабли долго и эффектно погибают, здания разрушаются с подобающей случаю трагичностью. Вспышки и взрывы нагнетают страсти. Словом, вот что значит красиво умереть. Широко используются stasis weapons, cloaking warships, massive battleships, разведчики и миноукладчики.

Нельзя сказать, что это только бой, экспансия. Важно всё – ваше коварство, дипломатия, хитрость, способность устанавливать контакт с предполагаемым союзником или с врагом. Это жизнь, ибо кто не лгал и не хитрил в нашей реальной жизни, а уж что говорить о том, когда речь идёт о ставке межгалактического значения?

DUALITY

Разработчик	**Double Aught Software**
Издатель	**Double Aught Software**
Выход	**весна 1999 г.**
Жанр	**action**

Добро и Зло ведут вечную борьбу с переменным успехом. И на этой планете, расположенной на много световых лет от Земли, началось противостояние между немногочисленной, но крайне могущественной горсткой избранных (Deciding Factor) и всеми прочими, которые волею судьбы оказались в полной власти разнузданных правителей (Polys). После колонизации в достопамятные времена более хитрые и умные сумели захватить бразды правления в грязные свои руки и установить свой порядок. Они владеют всеми тайнами, позволяющими им пользоваться древнейшими, но тем не менее самыми совершенными технологиями. Используя рабский труд, они живут не зная печали. До поры до времени.

В мире Duality во главе стоят аристократы. Проложившие себе дорогу к могуществу огнем и мечом, они никогда не были избранниками народа. Опираются они на своих подручных, которые забирают у женщин детей при самом их рождении и по исполнении семи лет продают в рабство. Господствующий режим создал мощную элитарную гвардию (Hoplites). Она очень сильная, маневренная и владеющая оружием, которое наводит страх и ужас на несчастное население. Всю духовную жизнь общества строго регламентирует и контролирует The Church of the Old Man. Её адепты и священники объединяются вокруг Оракула. Владея древней технологией и архаическими сакральными текстами, духовенство манипулирует скрытой стороной жизни общества.

Этот мир полон опасностей, и одной из наиболее ужасных является Infess. Все бегут от этих созданий, ибо, повстречавшись с ними хоть один раз, человек обречен на преследование с их стороны до конца своих дней. Не улучшают условия жизни и Lopers, хищники, нашедшие себе пристанище в старых шахтах, которые они превратили в уютные логова. Время от времени делаются попытки уничтожить их, но тщетно.





То есть сама обстановка складывается тревожная и взрывоопасная. Тем более, что история утверждает – рабам надоедает их униженное состояние и они, вызывая гнев и недоумение руководящей элиты, поднимают восстания и бунтуют. Ко всему прочему, Deciding Factor решает сделать из вас машину для уничтожения повстанцев. Рекомендация будущим Франкенштейнам – прежде чем сотворить нечто, обдумайте, не обернется ли это против вас. Случилось так, что именно восставшие спасают вас. Спасают, вообще говоря, не от смерти, а от пустоты. Ведь вы теперь не человек, а нечто безмолвное, забывшее себя и свое прошлое. Они и наполнят вашу жизнь повстанческим смыслом, и пойдёт «крушиловка» по всем уровням.

Но разработчики категорически возражают, что их новый продукт – сплошная резня и мясорубка без смысла и содержания. Известно, что многие игроки хотят идти и убивать всех без разбора, но в последнее время очень хочется спросить себя и разработчиков – а зачем? И ответом служит весьма осмысленный сюжет, толково объясняющий, что пришла пора сверг-

нуть заевшихся поработителей и помочь повстанцам. Тем более, что у вас есть определенные способности, позволяющие вам быть сильнее и активнее всех прочих, а потому вам и карты в руки. Так как вы не являетесь существом человеческим, вам присущи некоторые свойства, отсутствующие у людей. Например, залазить на очень высокие строения, прыгать с большой высоты и т. п.

Видеовставки логически двигают и склеивают действие в единое целое. Общую картину дополнят хорошо проработанные ландшафты, где за каждым поворотом таятся опасности; впечатляющие спецэффекты, а также хорошее освещение. Что касается движка, то за ним, по мнению авторов, будущее – в скором времени все игры будут создаваться по портальной технологии.



С одной стороны, вам придется заняться свержением тирании Deciding Factor, с другой – встретиться с тайнами планетарного масштаба и, конечно же, успешно их разрешить. Но чтобы сделать всё, что требуется, необходимо освоить огромные территории как в помещениях, так и вне их. На вашем пути встретятся различные персонажи, не забывайте, что многие из них ни плохие, ни хорошие, они просто люди со своими слабостями и достоинствами. Беседы с ними дают необходимые для дальнейшего продвижения по сюжету сведения. А также они предоставят много такого, что потребуется для пополнения вашего инвентаря.

Хотя вы существо необычное, оружие будет необходимо. Появление его на планете вполне мотивировано. Это стандартное ружье, ракеты и т. п. Но возможна и рукопашная схватка. Причем следует разбираться, на кого поднимаете руку, ибо система кармы позволяет методично подсчитывать хорошие и плохие дела. И, соответственно, хорошие будут поощряться, а плохие – наоборот. Определенная свобода даёт вам возможность немного отойти от запланированного сюжета. Те или иные ваши решения повлияют, правда, в незначительной степени на развитие действия.

DUNGEON KEEPER II

Разработчик Bullfrog
Издатель Electronic Arts
Выход июль 1999 г.
Жанр стратегия/симулятор дьявола

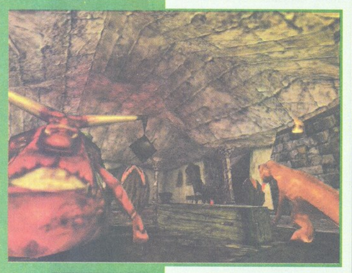
Давно обещанная игра, похоже, скоро появится на наших мониторах. Все те замечания, которые предъявлялись компании Bullfrog, были тщательно изучены и исправлены. Несмотря на уход создателя первой части, всё осталось по-прежнему. В вашем подземелье хранится много золотишка и прочего богатства. Наскучив солнечным светом, воодушевленные без меры горячительными напитками назойливые искатели приключений вновь суют свои длинные носы в ваш мир. Вы живете и никого не трогаете до тех пор, пока враг не припожалует, требуя безо всякого на то основания отдать всё имущество ему и добровольно отправиться на Серые Равнины. Лозунг героев остался прежним – отдай сокровища, а сам умри, собака.

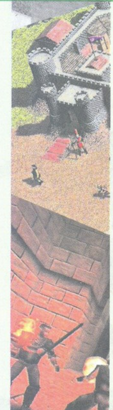
Но хозяин вы рачительный, воин доблестный, и потому хорошо готовитесь к вторжению незваных гостей – пусть себе геройствуют на своей территории. Сражаться станет легче, так как многое изменилось со времени первого Dungeon Keeper. В ваше распоряжение теперь добавлено несколько новых монстров. Black Knight – эксперт по рукопашному бою. Dark Elf – быстры, мобильны, их лук наносит смертельные раны врагам. Для любителей драконов и динозавров припасена новая рептилия Salamander. Добавлены новые спеллы. Tremor обрушивается на противника, сбивает с ног и заваливает обломками стен. Turncoat – это очень полезное и коварное заклинание, заставляющее бойцов противной стороны обращать свое оружие против своих же товарищей. Смешав строй, они вонзают кинжал в бывшего друга, а крейчеры наслаждаются видом их мучений. Заклинание может пригодиться в бою, но только всегда следует помнить, что оно очень дорогое.

Значительно расширена система магии. Добавлено много нового. Ваши создания теперь могут гораздо шире и эффективнее использовать волшебные ловушки. Достаточно только активизировать нажимное устройство Fear, и оно заставит противников в панике ретироваться. Sentry – магическая пушка автоматического действия. Она инициируется, когда ничего не подозревающий враг начинает наступление. Коварная Trigger Trap работает по принципу цепной реакции.



Если вы встречаете во много раз превосходящие силы противников, двери позволят вовремя унести ноги. Особенно хороши для этих целей Braced Door, а также тяжелая и достаточно мощная опускная решетка (Portcullis), которая не позволит назойливым злоумышленникам потревожить ваш покой прежде, чем вы будете готовы к решительному сражению.





Вести бой теперь удобнее ещё и потому, что вы можете реально руководить своими бестиями, рассчитать, кого лучше на какую позицию использовать. Что раздражало в DK I, так это тотальная невозможность проконтролировать бой. Визжат ваши вредоносные маленькие крошки, однако нельзя понять, что там происходит. Теперь можно поставить стрелков впереди, по флангам, усилить их теми или иными новыми созданиями, дальнобойным оружием. Несколько акцентированы элементы стратегии, особенно при неожиданно возникающих стычках. Можно использовать режим от первого лица, избрав одного из крейчеров и «вселившись» в него. Сами помещения стали больше, гораздо приятнее и интереснее на вид.

Графика по сравнению с первой игрой значительно лучше, и этим она обязана принципиально новому движку, который поддерживает 3D-акселератор.

Игра рассчитана также на любителей Интернет, сразиться по Сети могут до двенадцати человек. Обратите внимание: компания обещает, что после выхода игры на их сайте найдете новые уровни, заклинания, ловушки, а также новых монстров.

ЖДЕМ

EARTH 2150: ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

Разработчик TopWare Interactive
Издатель TopWare Interactive
Выход весна 1999 г.
Жанр стратегия

Кто бы мог подумать, что спустя столько лет само существование людей на Земле станет весьма проблематичным (сейчас об этом думают «зеленые»). Много чего произошло за эти годы. Люди возомнили, что они стали богами, и повернули реки вспять, вырубили африканские джунгли, истребили девственные леса Амазонки. И результат – налицо. Но лицо это оказалось столь омерзительным, что захотелось бежать на волю в пампасы (не путать с памперсами), а пампасов-то и нет. Наука достигла таких невиданных вершин, что стала абсолютно неуправляемой.

Ко всему прочему захотелось чего-то большего. В 2140 году началась опустошительная война между двумя коалициями – «Eurasian Dynasty» и «United Civilized States». Чтобы добиться успеха, приходилось использовать всё новые и новые достижения науки. В итоге ось вращения Земли несколько изменилась. Совсем чуть-чуть, но этого оказалось достаточно, чтобы наша голубая планетка приблизилась к Солнцу. Непродуманные действия привели к тому, что радикально изменился климат, наступившее всеобщее потепление вызвало таяние ледников. Уровень океана повысился, реки вышли из берегов, затапливая жилье. Пагубное воздействие происходящего сказалось на жизни всего гуманоидного сообщества.

Климат не просто изменился, он стал губительным для всего оставшегося живого. Неожиданно возникали шквальные ливни, почти как в тропиках, а может, и ещё хуже. Они смывали плодоносящий слой земли. Сельское хозяйство постепенно приходило в упадок. Из-за повышенной радиации вымирали целые города. Начинался голод. Метеоритный дождь сметал с лица земли людей и постройки. И в 2147 году стало понятно, что дальнейшее проживание на нашей благословенной планете невозможно. Ученые предсказывали, что к 2150 году люди будут просто уничтожены близостью к поверхности раскаленного Солнца.

Человечество долго раздумывало, почесывая головы, а потом поняло, что надо бежать, и делать это как можно скорее. Сразу вспомнился Марс, вполне пригодный для жилья. Было принято решение поскорее перебраться в новые места обитания. Но возникла одно не совсем предвиденное обстоятельство – места на новых транспортниках хватит далеко не всем. Потому нужно спокойно смотреть в будущее и не забыть помахать оставшимся ручкой.

Построить такие летательные аппараты возможно, но необходимы ресурсы, с которыми стало очень туго. Начался новый виток борьбы теперь уже за право реально распоряжаться теми или иными полезными ископаемыми. Не забывайте, что всех спасти невозможно. Потому найдется немало желающих остановить строительство, решивших, что если они не смогут улететь, то пусть погибают все.

Три расы начинают лихорадочную гонку. Должно быть учтено всё – добыча ресурсов, транспортировка, рабочие руки, охрана



объектов и рабочих. Потребуется большое количество мостов и туннелей. Их строительство существенно скажется на окружающем ландшафте. При ведении военных операций природа будет то на вашей стороне, то против вас. Шквальный ливень может остановить врага, делая его дальнейшее продвижение по дороге, превратившейся в болото, просто невозможным. Ход военных операций во многом зависит ещё и от времени суток. Потому, намечая план наступления или отступления, придется рассчитывать, на какое время его назначать. В этом вам могут оказать существенную помощь генералы, которые во многих случаях упрощают управление военными действиями.

Окружающая среда будет значительно изменяться по мере приближения к Солнцу. То есть сложность выполнения миссий будет увеличиваться. Игрок может создавать несколько формаций новых юнитов. Игра имеет удобное управление, всегда можете поставить её на паузу. Встроенный редактор позволяет создавать свои новые карты. В режиме Multiplayer можно просто с ходу включаться в игру.

LOOSE CANNON

Разработчик Digital Anvil
Издатель Digital Anvil
Выход лето 1999 г.
Жанр action/adventure

Через восемнадцать лет жизнь не станет лучше, напротив, всё поганее и гаже будет в этом подлунном мире. Теперь вот международные террористы настолько обнаглели, что замахнулись на основы экономики, своими действиями грозя не только расшатать сложившуюся систему товарно-денежных отношений, но в полном смысле этого слова разрушить её. Они стремятся создать хаос и беспорядки, привести мир к экономическому коллапсу и на волне грязных махинаций захватить власть. А уж потом править, как им захочется. Но правительство не дремлет. Известно, что у него есть вольные наемники, которым по плечу найти и обезвредить зарвавшихся мерзавцев. Вы – один из этих наёмников, и зовут вас Ashe.

Главарь преступного синдиката Bishop почувствовал опасность и принимает мыслимые и немыслимые меры предосторожности. Вот его-то на протяжении всего игрового времени придется искать и отлавливать. Двадцать миссий являются непременными для прохождения. Они связаны между собой единым сюжетом, который разворачивается по мере решения той или иной проблемы, то и дело возникающей перед главным героем. Кроме обязательных миссий есть ещё и дополнительные, которые, возможно, не связаны непосредст-



венно с основным действием, однако вам самим захочется их пройти. Исключительно для того, чтобы продлить удовольствие от игры. Вовсю разыгравшимся предложены ещё и игровые ответвления. Они поставят перед вами совсем уж сопутствующие задачи. Тут и рекогносцировка, и освобождение бестолковых заложников, и транспортировка, и работа чистильщиком. Но даже эти необязательные миссии, напрямую не связанные с сюжетом, не кажутся чем-то инородным, а весьма органично вписываются в повествование и смотрятся весьма занимательно. Поскольку вы являетесь наемником, на каждом шагу вам будет выпадать необходимость принять ответственное решение – согласиться выполнить данное задание или отказаться, положиться на собственные бойцовские и разведывательные способности или запастись оборудованием.

Так как события происходят в будущем, надо полагать, что это будет время повышенных скоростей. Не всегда сможете угнаться за злоумышленниками на своих двоих. Потому передвигайтесь на пятнадцати видах транспорта, которые можно усовершенствовать по своему собственному вкусу. Здесь возможны варианты. Транспорт можно приобрести, если вас вышвырнут из выбранного вами средства передвижения (не стоит сильно задумываться – украдите его). Ваша миссия гораздо важнее, чем поездка какой-нибудь старушки за город за репой. Средства передвижения непременно надо будет использовать, хотя порой следует скрыться пешком через пролом в стене. Будет двенадцать сельских территорий и девять полностью интерактивных городских. Там вы увидите снующих пешеходов, футуристический транспорт, активно работающую полицию – всё в подробностях и с повышенной степенью реалистичности. Везде возможно и необходимо применение оружия, которого огромное количество в вашем распоряжении. Управление игрой рассчитано как на новичков, так и на ветеранов, оно просто и удобно. Вы очень быстро поймете, какие действия следует применять, чтобы уничтожить основного врага и его приспешников. Играбельность повышают многочисленные спецэффекты, без которых хороший экшен уже и нельзя представить.

MAJESTY: SOVEREIGN OF ARDANIA

Разработчик Cyberlore Studios
Издатель Ripcord Games
Выход весна 1999 г.
Жанр стратегия

Создайте свое королевство, и пусть оно процветает. Вы – полновластный господин, строгий, но справедливый. Под ваши знамена соберется много всякого народа. Особая статья – герои. Всем известно, что быть героем – значит быть свободным. И ваш железный кулак в данном варианте явится совсем некстати. Вы не сможете управлять героем как марионеткой, но ведь есть и другие рычаги управления. По мере роста казны вы сможете призывать героев на подвиги и прочие ратные дела. Так вот не удивляйтесь, что они могут и отказаться, посчитав плату недостаточно высокой. В режиме Multiplayer возможно, что к вам придёт герой партнера по игре. И тут уж вам выбирать – задание-то он выполнит, но потребует плату, которую унесёт в соседнее королевство. Может неудобно получиться.





Copyright 1999 Cyberlore Studios, Inc. All Rights Reserved

Находясь на расстоянии, герой в общем-то предоставлен сам себе и действует весьма самостоятельно. Ваша помощь заключается в том, что платить ему можете побольше, а также можете телепортировать его куда подальше – чтобы не тратил времени на дорогу к месту выполнения квеста. Бывают ситуации, при которых герои влияют на тех или иных монстров, используя свои способности.

У всех героев достаточно сложные отношения между собой. Существуют целые группы, которые не могут общаться, находясь в оппозиции друг к другу. Ярким примером служат Adepts и Solarus. Героям предстоит выполнять самые разные квесты. Как и положено в мире фэнтези, их очень много, задания самые разные – найти древний артефакт, пропавшее золото, приструнить разбушевавшихся монстров, завоевать новые земли, отбить захваченные территории и т. п.

Руководствуясь своим собственным независимым мнением, герои тем не менее меняются в зависимости от того, какой путь развития для своего города вы избираете. Выполняя квесты, они приобретают опыт, совершенствуясь от уровня к уровню. Чтобы герои чувствовали себя в вашем королевстве как дома, для них необходимо создать гильдию. Тогда через неё вам будет легче общаться. Правитель использует Attack Flag и Explore Flag. Первые необходимы, чтобы герои использовали свое оружие против врага. Вторые означают призыв смельчаков освоить новые земли.



Одним из важных пунктов деятельности правителя явится защита от внешнего врага. Придется также учитывать, что, как и в каждом городе, у вас будет сеть сточной канализации, в которой по традиции проживает разная хищная пакость, к примеру – крысы. И тут ничего поделать нельзя.

На вас станут трудиться гномы. Это очень интересные и полезные создания. Их жизнь заключается в сплошном служении и работе. Как рабочая сила они незаменимы. Они гораздо лучше в работе, чем крестьяне. Готовы умереть за королевство, чувствуя себя героями. Но, к сожалению, физически они слабы, как бойцы никуда не годятся. И ещё одна особенность. Глядя на лагерь, вы сразу поймете, почему они везде нежеланные соседи. Но не следует отказываться и от крестьян, без них экономика впадёт в стагнацию.

Эльфы – отличные защитники королевства. Луки и особое коварство в ведении боя делают их незаменимыми при охране крестьян. Явный недостаток – неуживчивость. Они не будут хорошо служить, если не построить им дом под красным фонарем и нечто вроде казино. Тогда они веселы и счастливы. Но тут же возникает другая проблема – они охотнее будут сидеть в вышеозначенных местах, и тогда труднее будет заставить их пойти охранять поля или какие-нибудь руины.

Основа королевства – воины. Им необходимо построить Warriors Guild. Каждая гильдия может поддерживать до четырех воинов. В случае крайней необходимости правитель бросает им клич, и странствующие воины возвращаются домой. А если делать нечего, они сидят, рассказывают друг другу военные байки и точат свои мечи и кинжалы.

Глаза и уши королевства – рейнджеры. Разведчики так и рыщут по округе в поисках врагов и информации. Они живут в лагерях, которые мобильны, как и они сами. Рейнджеры предпочитают открытые территории и недолюбливают подземелья. Непременно нужна гильдия. Верные служители Dauros'a, бога Порядка, монахи, ведут очень скрытную жизнь, полную тайн и загадок. Их не собьют с толку лживые верования эльфов. Монахи – отличные бойцы, но они предпочитают рукопашную. Знание различных приемов, а также молниеносная реакция создали им славу смертоносных бойцов. В арсенале у них также различные волшебные заклинания, которые, однако, носят в большинстве случаев оборонительный характер. Монахи всегда готовы к самопожертвованию. Необходим Храм Dauros'y, наличие которого повышает ваш экономический уровень.

Существует множество других верований. Воины-мистики поклоняются Lunord'y. Варвары не забыли древнее божество – Krolm'a. А последователи Fervus'a вообще чтут хаос. Жрицы поклоняются Krypt'e, богине Смерти. Паладины, как и монахи, поклоняются богу Порядка Dauros'y.

Чтобы содержать и прокормить всю эту ораву, нужна крепкая экономика. Ваша казна постоянно будет опустошаться выплатами героям – чем сложнее задание, тем выше вознаграждение. Кроме того, необходимо строить новые здания, постоянно обновлять и ремонтировать старые, проводить дороги и прочие коммуникации. Дома увеселений и игральные, а также городская канализация будут источником постоянной напряженности. Без них вы не сможете привлечь в свое королевство ни воинов, ни героев. Большие неприятности может причинять кладбище. Во-первых, не все мертвецы желают оставаться там и продолжают своевольничать после смерти. А во-вторых, оно находится на балансе вашей казны и требует от вас постоянного пригляда.

Blacksmith – место, где герои чинят, меняют оружие. Они привлекают карликов, которые большие мастера по части железного оборудования. Trading Post позволяет проводить контроль над импортом и экспортом. Marketplace – место, где можно всё продать и купить. Источник неиссякаемой прибыли для казны. Между ними всё время курсируют караваны. Inn – одно из необходимейших зданий для отдыха путешественников и героев. Их можно строить на границе, извлекая двойную выгоду. Все проезжающие будут останавливаться именно у вас, герои, отдыхающие в гостинице, будут отпугивать врагов, а при необходимости оказывать им отпор. Библиотеки привлекут в ваши края мудрецов и повысят культурный уровень всех прочих. Герои добывают славу, в то время как henchmen являются рабочими руками государства. Они не ищут приключений, их имена никогда не покроются славой, но без них государство не сможет выжить. Одни совершают подвиги, другие чистят туалеты – такова жизнь.

Все герои, возвращаясь в город, отдают часть добычи гильдиям. Роль сборщика налогов – отследить поступление денег и тут же собрать налоги. Сборщик вообще важная фигура. Если он не вернулся во дворец, то деньги пропали.

Монстры делятся на тех, кто постоянно нападает на вас, и тех, кто встречает вас во время приключений. Драконы – летающая смерть. Дриады заманивают героев, обирают до нитки и приносят в жертву своим лесным богам. Гигантские крысы живут в канализации, их родственники – Ratmen'ы. Укусы тварей очень болезненны. Каменные големы – противники, которых непросто убить. Медлительность и неповоротливость – их самая уязвимая черта. Много неприятностей могут принести скелеты, к счастью, они не самые сильные противники. Тролли умеют восстанавливать свои силы со временем, потому поединки с ними довольно сложны. Гигантские пауки – мерзкие особи, которых вы встретите в лесах, на развалинах и руинах. Укус их ядовит.

Много вреда приносят гоблины. Они нападают на караваны, грабят их, убивая людей. Отличаются повышенной ненавистью к людям. Когда они объединяются, то могут напасть и на само королевство. На болотах и развалинах живут гарпии, цель жизни этих существ – убийство. В подземельях и на развалинах многочисленные сокровища охраняют минотавры. Сила зомби в их многочисленности, они могут наваливаться целой толпой, и справиться с ними не так легко. Они явно продукты творчества некромантов.

Вот с таким занятным королевством предстоит нам вскоре встретиться и оценить все его достоинства и недостатки.

MICROSOFT MIDTOWN MADNESS

Разработчик Angel Studios
Издатель Microsoft
Выход июнь 1999 г.
Жанр автомобильный симулятор

Продукция данной компании привычно отличается хорошим качеством и вкусом – ещё год назад эта фраза могла бы вызвать только саркастическую улыбку. Но Microsoft по праву заняла своё место среди компаний – издателей игр, в том числе благодаря своей серии симуляторов Microsoft Madness.

Город, в котором состоятся гонки, сконструирован в точности по образу и подобию Чикаго. Вы увидите более восьмидесяти важнейших достопримечательностей, таких, как Wrigley Field, Meigs Field Airport и Sears Tower. Они в точности соответствуют местоположению настоящих объектов. Microsoft Midtown Madness содержит десять видов транспорта – от классического Ford Mustang и полицейских бронированных машин до восемнадцатиколесных автомобилей. Каждый из них имеет свои особенности прохождения тех или иных трасс. От всех других представителей подобного жанра МММ должна отличаться беспрецедентной, по заверениям разработчиков, свободой передвижения по виртуальному городу. Всё окружение интерактивно – были призваны на помощь такие факторы, как погодные условия, сотни пешеходов, транспортные пробки. Картина углубляется при помощи сотен мельчайших деталей – от сходящихся и расходящихся мостов до работающих счетчиков на автостоянках.

Авторы пристально изучили работу дорожных полицейских и постарались воспроизвести её в своей игре. Над всеми живущими зависают геликоптеры, которые весьма болезненно реагируют на ваши передвижения. Полицейские охраняют порядок на улицах двумя путями: устанавливают посты на перекрестках и патрулируют город. Если вы оторвались от одного дорожного копа, остальные постараются вас перехватить. Есть возможность прорвать полицейский кордон и пройти дальше (особенно, если у вас тяжелый автомобиль). Для онлайновых игроков предлагается захватывающая игра в полицейских и преступников. До некоторой степени её принцип похож на Capture the Flag, только вместо флага идёт погоня за золотом, которое необходимо либо спрятать получше, если вы грабитель, либо вернуть в банк – это задача для честного полицейского. Microsoft вновь собирается потрясти нас правдивостью физических законов. Все, что вас окружает, может быть разбито и сломано. Осколки летят во все стороны, зашибая по дороге и вас. Все характеристики сохранены в соответствии с законами конструирования настоящих машин.



МММ имеет пять различных типов сценария. Блиц-соревнования – против потока дорожного движения, дождя, тумана. Некоторые из заездов очень короткие, до тридцати секунд. Это гонка на время. Здесь особенно важно, какой вид транспорта вы выбираете. Checkpoint races – соревнования против оппонентов в лице AI. Вы можете проходить чек-пойнты в любом порядке. Проанализируйте действия соперников, чтобы выведать их крошечные секреты – они знают трассу гораздо лучше, чем вы. Но и им не всё известно – последние белые пятна на карте Чикаго открывать станете вы лично. К моменту окончания игры вы бу-





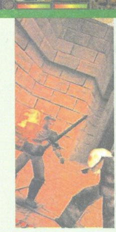
дете знать абсолютно все улицы города. Circuit racing – в этом виде соревнований некоторые трассы блокированы, а дорожное движение отсутствует. Этот режим гонок предназначен для консервативных игроков, привыкших «нарезать» круг за кругом по свободной от посторонних трассе.

PLANESCAPE: TORMENT

Разработчик Black Isle Studios
Издатель Interplay
Выход весна 1999 г.
Жанр ролевая игра

Торжественное молчание. Все снимают уборы и почтительно склоняют головы. Новая ролевая игра от создателей Fallout и Baldur's Gate. Конечно, делали эти игры разные команды, но название Black Isle Studios с 1998 г. стало синонимом высшего качества для RPG. Не ожидайте эпохальности предыдущих двух проектов – перед нами изящная миниатюра, небольшая изысканная игрушка, в которой всё – новое.





Да, действие происходит в старом, хотя и не всегда добром мире ролевой системы Advanced Dungeons & Dragons. Для тех, кто ещё не рыдает от умиления в три ручья, уточним – в похожем на мир Baldur's Gate. Но – совсем другом. Не будет ни гоблинов, ни милой сказочной фэнтези, ни героев меча и магии. Вас приглашают в самый мрачный из миров Затерянных Королевств – Planescape. Мир, в который приходят те, кого навестила Смерть. И если вы хотите сразу вдохнуть воздух, которым пропитаны его улицы (да простят меня поклонники AD&D за вольное сравнение!), то вспомните черный Готем-сити из сериала про Бэтмена. Вы умерли, и жизнь ваша начинается снова. Ваше сознание – чистая доска, tabula rasa, но за порогом Смерти, который вы пересекли ещё один раз, осталась целая череда предыдущих реинкарнаций. Вы их не помните. Вы любите генерировать персонаж, накидывать скиллы, выбирать умения? Всё это доступно только тогда, когда начинаешь свою жизнь. Вы её продолжаете.

Вы бессмертны, но обречены снова и снова забывать свое прошлое и собирать его, восстанавливая по кусочкам.

Само название подсказывает, что действие пойдёт в некотором придуманном универсуме, живущем по своим собственным законам. Чтобы жить в нем, надо точно знать правила и приспособиться к ним. Так вот, мир этот не совсем удобен для проживания, ибо населен существами далеко неординарными, да и сами правила далеки от совершенства. Универсум Planescape состоит из отдельных так называемых «planes» и объединяются вокруг центрального города – Sigil. Это главный элемент универсума, ещё его называют «Клеткой» или «Городом Порталов». Последнее название более точное, именно здесь средоточие порталов в иные миры. Planes расположены вокруг центрального города, как спицы в колесе.

Город состоит из сплошных лабиринтов, запутанных улиц и ещё бог знает чего. Жизнь здесь как на ладони, тем более, что за вами ведёт неусыпное наблюдение Lady of Pain, крайне загадочная личность и столь же важная – ведь она правительница города Sigil.

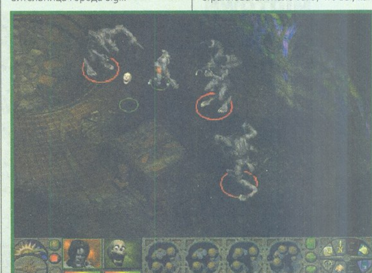
Мир Planescape по сравнению с мирами других игр того же жанра более абстрактен. Вера, эмоции, справедливость и другие чувства получают право на свое реальное существование в данном универсуме. Вера во что-либо может творить в этом континууме уж совсем невообразимые вещи – изменять то или иное явление, а то и сам окружающий мир, убить или разрушить бытие, изменить незыблемые законы физики.

Главный герой – существо, скажем прямо, несколько аморфное, страдающее разными комплексами и рефлексирующее по разным пустякам. Возможно, тому есть причина – он, подобно Притворщику, ищет свое Я, так как память его стерта во имя чего-то там очень Великого и Важного. Потому он хочет найти себя в этом суровом и непростом мире.

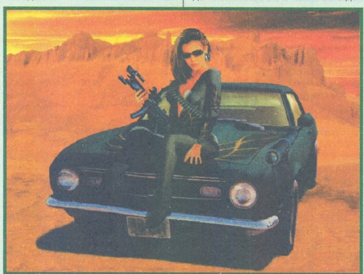
Хотя на судьбу ему грех жаловаться, потому что компенсацией является бессмертие, штука полезная во всех отношениях. Если вас убьют, не стоит уж очень сильно переживать – полежите чуток, оклемаетесь, да и поковыляете дальше в поисках вечных непреложных истин.

В своих мрачных странствиях вы будете не один, но сотни раз успеете проклясть судьбу за то, что она послала вам попутчиков. В этом чудном мире можно встретиться с предметами, которые сами по себе являются некоторой индивидуальностью. Оружие неожиданно поет, делается вдруг злобным (от оружейного масла, что ли, бесится?) или же совсем некстати им вдруг овладевает страх.

Да и вы сами, мягко говоря, странноваты. Мало того, что вы, как



Кощей Бессмертный, лишь в кому впадаете, так ещё и наделены чудесным даром – поболтать при случае с мертвецом. Более того, есть у вас такое маленькое хобби – восстановление потерянных органов, то есть вы, как ящерица, способны к регенерации. И хотя на вид вы неказисты, обладаете неким магнетизмом. Интересна концепция игры. Окружающий мир вам глубоко безразличен. Его спасение – это его проблема. Вас интересуете только вы сами, и всё, что вы делаете, вы делаете для себя и ради себя. Но так уж получается, что всё идёт на пользу окружающей среде. Ваша главная задача – вспомнить то, что по воле судьбы (или тех Бессмертных, которые возомнили, что они и есть сама Судьба) вы начисто забыли свое прошлое. Это мучит вас и не даёт покоя. И ваш герой ходит-бродит по универсумам, чтобы в итоге, понять, кто он есть на самом деле.



Вы сами создаете героя таким, каким хотите его видеть. Игра позволяет создать характер, подходящий вам по стилю и способу вашей собственной индивидуальности. Обычно в ролевых играх вы предварительно принимаете решение, кем станете – воином, магом или умелым дипломатом, создаете соответственного героя и только потом начинаете собственно игру. Концепция Planescape кардинально иная. Вы не в силах ничего сделать до того, как ваш герой очнется, его сознание чисто не только по сюжету (сколько было уже таких сюжетов!), но и на самом деле – в экране статистики. А потом вы выходите на улицы города. И от того, чем вы будете заниматься, зависит то, какими умениями станете обладать.

ROAD WARS

Разработчик Intense Entertainment
Издатель Intense Entertainment
Выход весна 1999 г.
Жанр combat racing game

Внимание! Не спутайте эту игру с печально известным одноименным продуктом отечественных разработчиков. Road Wars от Intense Entertainment задумывается как праздник для игроков, которые истосковались и давно уж поджидают синтез удачной сюжетной линии, отличной графики, удобного интерфейса, управления плюс много захватывающего действия. Перед нами очередная попытка превзойти Interstate – признанный шедевр в жанре аркадных гонок на выживание. Оказывается, в столь недалеком будущем можно будет встретить весьма печальное для пешеходов обстоятельство – войны на дорогах. Те, у кого нет своего транспорта, должны будут остерегаться, а тем, у кого он есть, придется запасаться самым разным видом оружия. Ибо, сев за руль автомобиля, вы становитесь дорожным воином со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Возрадуйтесь, холодные и храбрые сердца, эта игра для вас. В жестоком полицейском универсуме ждут тех, кто не привык ценить жизнь собственную, а уж на чужую им и вовсе наплевать. Военные действия на дорогах со временем превратились в увлекательный, крайне кровавый и беспощадный вид спорта для всех, кто хочет испробовать свои силы. Вас хотят удивить этакой комбинацией сюжетных линий «Безумного Макса» и «Робота-полицейского». Дюжина возможных претендентов, из которых вы выбираете своего героя, а также великое разнообразие машин и треков, готовых радовать вас и надолго занять ваше время.

Игра включает и так называемый Season Race. Вот здесь вы уже работаете на себя. За каждый заезд положен выигрыш, которым следует рачительно распорядиться, ибо судьба вашего транспорта находится только в ваших руках. На полученные средства можно починить автомобиль, исправить серьезные повреждения, полученные на трассе, что-то прикупить из нового оборудования, а также уделить серьезное внимание военному оснащению, так как, кроме вас самих, вы никому не интересны и никто не станет о вас заботиться. Предусмотрен режим одиночной игры, а также Multiplayer. Разработчики позаботились о крайне высокой степени детализации, очень интересными обещают быть разнообразные спецэффекты, а также точность соответствия законам физики.

SHADOW COMPANY: LEFT FOR DEAD

Разработчик Interactive Magic
Издатель Interactive Magic
Выход весна 1999 г.
Жанр tactic squad combat simulation

Вам предстоит попасть в среду жестоких наемников, которых нанимают диктаторские правительства стран третьего мира и жадные до денег корпорации для выполнения противозаконных и аморальных заданий. Терроризм захлестнул мир, но даже сами террористы не могут чувствовать себя в безопасности. Вы работали на частную компанию под названием «Granite» и, согласно контракту, должны были выполнить некоторые поручения на Африканском континенте. С самого начало это дело плохо пахло. С каждым днем всё становилось ещё хуже. Ваш небольшой отряд терпит бедствия, многие убиты или серьезно ранены. Очевидно, что компания не очень-то стремится помочь людям, которые умирают ради неё. К тому моменту, когда вы и горстка оставшихся солдат вернулись к месту высадки, у вас вышли почти все боеприпасы и снаряжение. Однако теперь вас ждёт новость похуже: компания бросила вас в Африке, и не собирается воз-



вращать домой. Вы оставлены на верную смерть. Так начинаются ваши похождения – сперва в Африке, потом во многих других уголках планеты. Как и положено в тактическом симуляторе на уровне взвода, каждый из ваших подчиненных является ярко выраженной индивидуальностью со своим характером,



биографией, сильными и слабыми сторонами. Они различаются по национальности, полу и социальному происхождению. Вы можете выбирать из 16 наемников. Каждый имеет свой голос, а также отдельный скрипт искусственного интеллекта, позволяющий ему проявлять индивидуальность на поле боя. Все они по-своему реагируют на других героев и ситуации, в которые попадают. Среди доступных движений – прыжки, ползание, залегание на землю, приседание. Игра состоит из девяти кампаний, проходить их станете, как подсказывает тактическое чутье, а не в линейном порядке. Действие в основном происходит в странах третьего мира. Окружение в точности соответствует реальным регионам Земли. Игровые уровни отличаются величиной и степенью детализации. В каждой кампании ставятся некоторые цели. Правда, можно только догадываться, как повернется сюжет дальше, ибо он играет не последнюю роль в данной стратегии. Выбор оружия широк: представлены пистолеты, ружья, винтовки, гранаты, взрывчатка, ножи и даже артиллерия. Не подкачал и набор транспортных средств – снегоходы, лодки, геликоптеры, небольшие самолеты, автомобили, танки. Выполнив успешно миссию, вы получаете денежную награду, которая позволит лучше экипировать солдат для следующей битвы. Кроме того, в конце каждого задания вам скормят очередной кусочек сюжета. Не обойдется без заговоров, мести за предательство. Все сражения протекают в реальном времени. Игра снабжена встроенной системой помощи, которая помогает освоиться начинающим и в то же время не будет очень навязчивой. Игра создана на основе мощного трехмерного движка. Это касается юнитов и рельефа местности, который также является динамически изменяемым. Можно преследовать врагов по оставляемым ими следам на снегу или песке. При анимации разработчики постарались как можно точнее воспроизвести физические законы – при спуске с горы ход машины ускоряется, а жерла пушек откатываются назад и вперед при отдаче.

SHOGUN: TOTAL WAR

Разработчик **Creative Assembly**
Издатель **Electronic Arts**
Выход **весна 1999 г.**
Жанр **стратегия**

Военная стратегия в реальном времени Shogun полностью воспроизводит то далекое и очень сложное время в истории японского народа, когда при дворе читались стихи, придворные дамы обсыпались рисовой пудрой, гейши развлекали бездельников, словом, жизнь мирно текла. Император-кукла считал себя сыном Солнца, возвышающимся над Вселенной. Настоящая же борьба шла между феодальными кланами во главе с Daimyo. Им было за что бороться – победивший становился фактическим военным диктатором всей Японии, сегуном. Отдельные разрозненные территории находились в состоянии постоянной борьбы друг с другом, однако все они одинаково дружно ненавидели клан, чья власть распространялась на столицу, Киото, который фактически стал правителем, превратив императора в послушную марионетку. Этот период известен как «Sengoku Jidai» (да нет, не Jedi!) Age of the Country at War, а говоря по-нашему – эпоха преодоления феодальной раздробленности.

Положение усугублялось ещё и тем, что некогда столь незыблемый порядок вещей начал рушиться. Одним из самых негативных факторов являлось открытие Японии христианами. Они не только несли свет своего учения, но и умело манипулировали теми, кто принял христианство. Миссионеры боролись с исконными буддийскими верованиями, внося дополнительный раскол в души японцев. Приход западной культуры носил характер наступательной агрессивности. Европейцы, разрушая древние традиции, насаждали сомнения, страх и неуверенность.

Таков исторический фон. Играть будет интересно ещё и потому, что AI станет думать именно так, как мыслили люди в то далекое время в той далекой стране – в его основу положены две сотни правил из великой книги «Искусство войны» SunTzu. Это придаёт игровому процессу абсолютную достоверность.

Управлять игрой очень легко, количество опций сведено до минимума, вы можете контролировать до пяти тысяч солдат, когда они участвуют в битве. Перед вами не строго регламентированная череда миссий, выполнение одной из которых позволяет продвинуться вперед, а открытый сценарий, дающий широкий простор для творчества.

Вы начинаете в качестве Daimyo. Фактически вы являетесь администратором своего экономического края, обладая всеми воз-





можными правами и полномочиями, учитывая сложившуюся ситуацию. На вас лежит также ещё и военное управление. Потому не приходится удивляться, встречая наемных убийц, шпионов, предателей гейш и т. п. Что ещё крайне важно (иначе вся игра просто провалится) – следует позаботиться о сыне, ибо для японского менталитета крайне важна преемственность поколений, передача наследства, не столько материального, сколько духовного (кодекс чести по-японски), своему сыну.

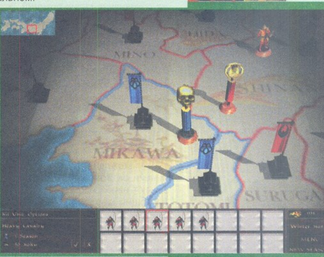
Вместо набора мелких военных соединений сегун оперирует и руководит целыми армиями, никак не меньше чем в тысячу человек каждая. Все воины достаточно индивидуализированы, важными их качествами являются честь и опыт.

По уверениям разработчиков, многие неприятности, которые встречаются в других играх подобного жанра, устранены. Действительно, кто из игроманов не впадал периодически в ярость, когда юниты игнорировали события, происходящие у них под носом; открывали огонь по близлежащей цели, о чем их никто не просил; вместо намеченного прямого, короткого пути по неизвестной причине тащились в обход! Так вот от всего этого игрок будет избавлен.

Во время игры повстречаются самые разные персонажи – самураи, ниндзя, кавалерия, продавцы шелка, гейши, монахи, шпионы. У каждого из них свой, скрытый мотив поведения: возможно, под смазливой мордашкой гейши скрывается хладнокровный убийца, а ближайший друг и советник давно продался противнику и готов вонзить нож в спину. На действие игры оказывают серьезное влияние такие факторы, как землетрясение, крестьянские восстания, рейды монголов. Все эти неблагоприятные обстоятельства тормозят развитие вашего края и тем самым играют на руку соперникам.

Игра состоит из двух частей. Стратегическая включает сбор ресурсов, создание новых юнитов, строительство армии, организацию шпионажа на соседних территориях, расправу с врагами, завоевание провинций, пока вся Япония не станет вашей. Тактическая часть протекает в реальном времени – два противника встретились, идёт сражение армии против армии, юнита против юнита, воина против воина. События проходят в полном соответствии с исторической реальностью Японии шестнадцатого века. Действие протекает на фоне огромной открытой фотореалистической территории с холмами и долинами, мягко уходящими к самому горизонту. Участвуют тысячи людей с каждой стороны, причем каждый обладает определенной качественной характеристикой.

В режиме одиночной игры существует возможность выбрать чистую тактику, чистую стратегию или их синтез. Первый вариант рассчитан на тех игроков, которые привыкли к линейности. Игрок, сражаясь, последовательно проходит определенные сценарии битв, каждая миссия следует строго одна за другой. Во втором случае игра протекает на общей карте Японии, никаких отдельных миссий, а результаты сражений высчитываются компьютером. Этот вариант как раз для поклонников Civilization. Но интереснее объединить стратегию и тактику в полнометражной кампании. Сегун является политическим лидером, стратегом на уровне всей нации, а также тактиком военных сражений на уровне индивидуальном.



STARLANCER

Разработчик Digital Anvil
Издатель Microsoft
Выход лето 1999 г.
Жанр first-person space combat

В этой футуристической игре разработчики собираются скомбинировать стандартную идею космического шутера от первого лица с драматической и интригующей атмосферой классических фильмов о военных летчиках. Человечество вновь начнёт непримиримую и бескомпромиссную грызню за передел теперь уже не только Земли, но и пространства солнечной системы, потому как нам всегда всего мало. Соединенные Штаты, Китай, Великобритания, Россия поведут-таки звёздные войны за Марс и другие планеты, пригодные для эксплуатации.

Начинается противостояние между Альянсом и Восточной Коалицией. Противники разрушают чужие базы, уничтожают корабли, подтачивают инфраструктуру на вражеских планетах. Воины Коалиции погубили в солнечной системе почти все национальные флотилии врага. Остатки Альянса начинают группироваться возле Оберона. Они собирают всех уцелевших в кровопролитных битвах. Возникшая необходимость в создании силы, которая бы вела завоеватель-



ные операции и защищала захваченное, вылилась в формирование 45-го эскадрона волонтеров. Есть среди них опытные военные, есть необстрелянные новички. Гражданские летчики соседствуют с полубандитами, но выбора нет. Среди них и вы. 45-й эскадрон волонтеров является надеждой Альянса на сохранение своих позиций. Это последний оплот против сил Восточной Коалиции.



Прохождение миссий не будет линейным. Все ваши действия оказывают непосредственное влияние на общий мир игры, и впоследствии вам предстоит пожинать плоды своих ошибок. Это позволяет сделать более интересной сюжетную линию.



В вашем распоряжении до восьмидесяти кораблей – от рейнджерских до громоздких грузовых. Для того чтобы вам было проще управляться с ними, разработан специальный интерфейс, основанный на старом добром принципе «прыжок дракона» (drag-and-drop). Вы также сможете навесить на свой корабль оружие, выбирая из двух десятков видов. На складе вас уже ждут Nova Cannons, Pulse Lasers, Collapser Guns и Jack Hammer Missiles.

Поскольку миссии, которые будут вам поручать, различны (от эскорта огромного главного корабля, во много раз превышающего ваш собственный, до молниеносных дуэлей с истребителями в открытом космосе), игровой движок должен одинаково хорошо справляться со всеми задачами, не теряя при этом высокой скорости отображения. Движок игры был разработан специально, чтобы обеспечить эти непростые требования. Искусственный интеллект ваших противников будет разниться – встретятся и ветераны, и начинающие летчики. Враги сумеют учиться на своих ошибках и выстраивать тактику боя в зависимости от ваших действий.

Ваши боевые товарищи имеют свои биографии и сложные взаимоотношения. Командир эскадрона – полковник Maria Enricas (Медуза). Она пришла в ваш отряд из испанского флота, который в начале войны был почти полностью уничтожен. Она признанный лидер. В прошлом у неё было много проблем, когда ей приходилось бороться за свое существование – Мария Энрикас хранит в себе свои воспоминания, но нельзя убежать от пережитого в прошлом... Jean-Marc Batist, Французик, очень импульсивен, одержим чувством мести, горит желанием покарать врагов – не лучшие качества в бою, когда надо сохранять хладнокровие. Steven Taylor-Hendry (Бульдог) двенадцать лет назад был исключен из армии за неподчинение старшему офицеру и служил в торговом флоте. Он испытывает неподдельное восхищение Французиком, хотя тот и гораздо младше. Бывший гражданский мог бы найти себе лучший образец для подражания, чем импульсивный Jean-Marc Batist. Michelle McCrae, Девственница, – очень квалифицированный летчик, она ничего не знает о боевых вылетах. Француз за нею приударяет, пока неудачно. Да, с такими товарищами и враги не нужны. Но других у вас нет, как нет и пути назад.

ЖДЕМ STEEL REBELLION

Разработчик FunCom
Издатель FunCom
Выход весна 1999 г.
Жанр стратегия в реальном времени

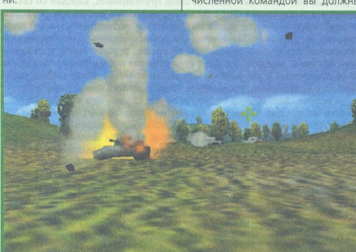
Opforia всегда привлекала внимание жадных агрессоров. Не очень большая, но богатая полезными ископаемыми, она традиционно находилась под чьей-нибудь властью. В последнее время обстановка накалилась. Местное население оказалось низведенным до самого униженного состояния. Даже остатки демократии теперь нагло отброшены. Богатые и именитые жители никогда не проявляли себя в качестве дерзких и храбрых, а предпочитали роль коллаборационистов. Они задумались, что лучше – бороться и погибнуть или смириться и остаться в живых? Последнее оказалось привлекательнее. Подобная позиция позволила им жить без проблем, воспитывая и давая образование своим детям.

К одной из таких семей принадлежит наш герой Adlard Ferron – красавец мужчина. Его семейство приспособилось к сложившимся условиям и зарекомендовало себя влиятельными индустриальными магнатами на горном севере. Для младшего сына дорога к успеху уже была проложена золотишком папочки. Согласно традициям семьи, он становится военным офицером после пятилетнего обучения в военной академии.

Славным предком Ferron'a был великий воитель, предводитель семейного клана. Личность прямо-таки легендарная. До сих пор живы воспоминания о том, как он объе-



динил около восьмисот повстанцев, и, широко используя тактику партизанской войны, остановил наступление врага, силы которого в пятнадцать раз превосходили его собственные. Командир Timmera буквально изрешетил ряды наступающих, вынудив их в страхе бежать. Правда, эта история имела совсем другое продолжение, но мало кто хочет помнить о нем. Позже кланы так перегрызлись между собой, что не щадили в споре за землю своих прежних соратников. Так и шла жизнь под пятой врагов, в вечных распрях между собой. Но всё идёт до поры до времени.



Являясь офицером, наш герой должен был проявлять лояльность по отношению к правящему режиму, что он и делал. Вернувшись однажды после удачно выполненного задания, он привёл захваченных в плен контрабандистов, которые якобы орудовали на подпольных черных рынках. Появившаяся безо всякого предупреждения элитная гвардия решила устроить показательную казнь торговцев, которые, как стало известно Ferron'y, оказались вполне порядочными людьми, более того – принадлежали к уважаемым кочевым кланам пограничных районов. У гвардейцев была своя телестанция, с чьей помощью решено было известить страну о быстром и справедливом наказании «преступников».

Готовящаяся отвратительная расправа, мерзкий и бесстыдный спектакль, который хотели выдать за праведный суд, потряс нашего героя, он не выдержал напряжения, а может, кровь предка знаменитого взыграла. Но решился он на поступок ужасающий – вырвав мегафон из рук офицера, проводящего экзекуцию, выразил на всю страну свой решительный протест. Среди офицеров нашлись и те, кто его поддержал, и те, кто осудил. Завязалась потасовка. Многие были убиты и ранены. Увидев, что силы явно неравны, новоявленные повстанцы решили отступить.

Так вы оказываетесь вырванными из привычной обстановки. О возврате в семью и речи быть не может, да и кому вы, отступник, нарушитель семейного благополучия, там нужны? Идти больше некуда. Остается сражаться с несправедливым и опостылевшим режимом. Итак, на двух машинах, имея только самое необходимое, с немногочисленной командой вы должны организовать широкое повстанческое движение и освободить свою родную Opforia'ю. С вами Del Aurel – офицер из клана Gerhallan, Nic Rok из клана Dyk, Vendir Dale из Torak'ов, а также Yeoman Kirg, человек, чья родина так же далека, как и ваша победа.

Тревога за семью сменяется более актуальным вопросом – что станет с вами? Положение у вас довольно плачевное. Истории ваших новых товарищей не так уж сильно отличаются друг от друга – потеря дома, близких, всего того, что недавно составляло смысл жизни.

Теперь же одно ваше имя с благоговением и надеждой передается шепотом из дома в дом. Ваше предназначение – повторить подвиг предка и освободить страну. Тем более, что есть явно заинтересованные стороны, которые в случае успеха чем-то помогут.

Итак, перед нами стратегия в реальном времени. Действие идёт от первого лица. Окончательный вариант будет содержать более двадцати пяти миссий, множество самых разных по типу поверхности территорий, режим «день – ночь», «погода – непогода», выгодное и неблагоприятное освещение – всё это должно придать ещё большую реалистичность. Окружение интерактивно. Если следите за врагом, а прямо перед носом вырисовалось дерево или другое препятствие, разрушьте его и спокойно делайте свою работу. Бой контролируете из двух положений: или руководите общим ходом сражения и получаете вид со стороны, или же подсаживаетесь в одну из машин и продолжаете путь таким образом. В этом верной помощницей станет камера, которой можно управлять по ходу дела.

Существуют разные модели поведения, устанавливаемые для юнитов. В зависимости от того, какая из них выбрана, ваш подчиненный станет действовать в том или ином стиле. Вы можете просто приказать ему атаковать противника; совершить яростную атаку; преследовать силы противника на ходу и планомерно расстреливать бегущего. Если же вы привыкли действовать с оглядкой, пусть ваш юнит атакует врага до тех пор, пока он не получит серьезных повреждений. Точно так же вы устанавливаете манеру поведения и при других командах – к примеру, передвигаться с нормальной скоростью, очень быстро или же красться, используя рельеф местности. Игра рассчитана на любителей боя в чистом виде, у вас не будет болеть голова, где достать ресурсы, потому что это просто-напросто не предусмотрено разработчиками. Всё ваше внимание сосредотачивается именно на ведении боевых действий.

Передвигаетесь вы в основном на боевой технике самого разного вида. Badger – легкий разведчик. Отличное средство для проведения молниеносной рекогносцировки. Мобильный, легко управляемый, хорошо уходит от преследования. Недостатки обусловлены его преимуществом – оснащён легким маломощным оружием и слабо защищён. Sinister – основной боевой танк. Его компьютерная система наведения позволяет быстро обнаружить и уничтожить цель. Cohort – бронированная машина. Её преимущества в довольно хорошем двигателе – очень мощный электрический мотор на газовой турбине. Мобильна и оснащена сильным оружием. Если и этого будет недостаточно, используйте тяжелую ракету или тяжелую пушку. Командиру доступно до двадцати восьми команд, и в любой момент вы можете связаться со своими подчиненными.

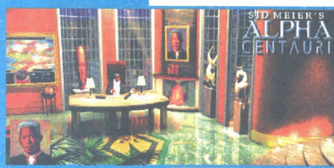




Игорь Савенков

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

РАЗРАБОТЧИК	Firaxis
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ВЫХОД	февраль 1999 г.
ЖАНР	пошаговая стратегия
ТРЕБОВАНИЯ	P–133, 16 Мб
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК	★★★★★★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	10 — Сид Мейер не подвел и на этот раз – стопроцентный хит!







Ура! Дождались. Космический корабль, пущенный из Civilization в 1991 году, наконец-то долетел до Альфы Центавра (хотя по космическим меркам 8 лет – это пустяк), и перед нами очередное детище легендарного Сида Мейера. Alpha Centauri начинается как раз там, где заканчивается Civilization: к далекой звездной системе послан космический корабль в надежде достичь «земли обетованной», спасаясь от всевозможных катаклизмов, постигших матушку-Землю. Однако в полете происходит нештатная ситуация (метеоритный дождь серьезно повреждает корабль), так что все планы летят к чертям и на поверхность планеты в разных местах высаживаются семь группировок, каждая со своим лидером и со своим видением будущего человечества (вот вам и семь «рас»). Им (то есть вам) придется исследовать новый мир, строить и развивать колонии, проводить научные исследования, приспосабливаться к окружающей среде, осуществлять грандиозные проекты, воевать как друг с другом, так и с местными формами жизни, вступать в дипломатические отношения – и все с единственной целью: доказать, что именно ваша фракция самая «крутая».

Словом, делать нужно почти то же самое, что и в Civilization, только на чуждой планете. Поэтому не удивительно, что Alpha Centauri оказалась очень похожей на Civilization. Однако движок игры переработан кардинально, так что мир «Альфы Центавра» стал гораздо связнее и разнообразнее мира «Цивилизации». Возьмем, к примеру, общественное устройство. Раньше все было просто – только пяток общественных формаций, начиная с деспотизма и заканчивая демократией. В Alpha Centauri все хитрей: есть четыре направления (политика, экономика и т. п.), в каждом из которых можно проводить 4 типа политики. В итоге получается 256 различных общественных моделей, причем нельзя однозначно сказать, какая из них лучше (у каждой есть свои плюсы и минусы). И другой пример – преобразование местности.

Лик Альфы Центавра можно менять буквально до неузнаваемости: сравнивать горы, соединять материки перешейками, бурить артезианские скважины, которые будут давать начало новым рекам, и т. п. Помимо стандартных шахт и ферм можно ставить солнечные коллекторы и бурить геотермальные скважины, обогащать почву и рассаживать леса... Причем все действия взаимосвязаны: горы останавливают потоки влажного ветра, дующего с запада на восток, так что западные склоны вновь созданных гор более урожайны, чем восточные. А безоглядная погоня за добычей ресурсов может обернуться экологической катастрофой: ваши базы будут атакованы полчищами представителей местных форм жизни. И это в лучшем случае; в худшем может подняться, например, уровень мирового океана и затопить прибрежные зоны.

Список нововведений можно продолжать до бесконечности. (Чего стоит только возможность конструировать юниты из отдельных блоков, а затем апгрейдить их!) Деталей и нюансов – тьма. Всего и не перечесть. Да это и не нужно. Поверьте только, что Сид Мейер превзошел здесь самого себя: уж на что была богатой Civilization, а Alpha Centauri еще «круче»! Причем вам не дадут потонуть в море деталей: большую часть действий можно автоматизировать, передоверив их компьютеру. Самые важные сообщения дублируются голосом.

Игра также завораживает своей атмосферой. Действительно начинаешь верить, что попал не в столь уж далекий XXII век – все детали выглядят весьма правдоподобно. Множество классных роликов. Единственное, на что можно посетовать, так это цветовая палитра: слишком много красноватых оттенков (возможно, это сделано умышленно – так неприглядно должна выглядеть чуждая планета).

Так что остается только поздравить Сида Мейера и самих себя: Сида – за то, что в очередной раз не уронил достоинства своего громкого имени, а нас – за то, что мы получили великолепную стратегию!

Рекомендуем начать игру со сценариев Explore, Buid, Conquer, в которых вас постепенно введут в курс дела и последовательно познакомят с основными элементами Alpha Centauri. Затем переходите к игре на случайно сгенерированной карте, причем на низшем уровне сложности (citizen) – тогда в нужные моменты будет задействован tutorial.

РЕСУРСЫ

Экономическая модель игры зиждется на трех ресурсах: nutrients (пища), minerals (минералы) и energy (энергия). Пища требуется для роста колоний (увеличение их численности), минералы идут на производство юнитов, а энергия служит универсальным денежным средством. Все ресурсы добываются только в колониях.

Вся добываемая энергия автоматически перераспределяется по трем каналам: Economy (экономия), Psych (настроение) и Labs (научные исследования).

Economy – это ваш энергетический запас, так сказать, казна. Многие дипломатические операции осуществляются с помощью энергетических «денег» (подкуп, купля/продажа технологий и т. п.). Эти же деньги можно бросить на мгновенное завершение строительства чего-либо в любой колонии.

Psych – эти деньги идут на поддержание должного настроения в ваших колониях. При низком уровне настроения возможны бунты (drone riots).

Labs – эта часть денег идет на научные исследования.

Процентное соотношение (куда сколько идет) можно менять на панели Social Engeniring (вызывается через Menu – HQ или с помощью клавиши **E**). Рекомендуется как можно больше денег пускать на научные исследования.

КОЛОНИИ

Основу вашего могущества составляют колонии. Только в колониях собираются ресурсы, производятся юниты, возводятся разнообразные сооружения и строятся секретные проекты.

Обратимся к экрану управления колонией (см. рис.). Центральную часть экрана занимает карта окрестностей колонии (**5**). Она разбита на квадратики, в каждом из которых можно добывать ресурсы. Каждый квадратик в зависимости от природных условий (и построенных сооружений) дает то или иное количество ресурсов: зеленые «яблоки» – это пища, синие многогранники – минералы, оранжевые «солнышки» – энергия. Число одновременно используемых квадратиков определяется численностью вашей колонии. Можно перемещать рабочих (workers) из одного квадратика в другой: для этого надо нажать **левую кнопку** мыши над одним квадратиком, переместить курсор мыши на другой, и там отпустить кнопку мыши. Можно также перемещать рабочих на «хозяйственную» деятельность внутри базы, превращая их в инженеров, ученых, целителей и т. п.: для этого просто щелкните **левой кнопкой** мыши по тому квадратику, откуда вы хотите убрать рабочих и выбрать нужную опцию.

Баланс добываемых/потребляемых ресурсов подводится на панели **9**.

Считается, что каждый житель потребляет 2 единицы питания (nutrients). В данном случае численность колонии равна 9 у. е., так что в колонии потребляется 18 nutrients, тогда как добывается 23. В итоге 23 - 18 = 5 у. е. идет на дальнейшее увеличение численности колонии. Рост численности населения происходит не сразу, а по мере заполнения «продовольственного склада», символически представленного на панели **1** зелеными прямоугольничками. Как только весь «склад» будет заполнен, численность колонии увеличится на 1 у. е., после чего весь процесс циклически повторится. Как скоро произойдет рост численности – это указывается чуть ниже, напротив Growth (в данном случае через 16 ходов). Если же добыча nutrients равна потреблению nutrients, то численность населения колонии меняться не будет (stagnant). Если вдруг окажется, что добыча меньше потребления, то это означает, что население голодает и вскоре его численность уменьшится (если вы не примете должные меры).

Каждый юнит, произведенный в колонии (или приписанный к ней) сверх установленной меры, потребляет 1 у. е. minerals. Эта мера определяется показателем SUPPORT вашей фракции, и об этой мере мы напишем ниже. Скажем только, что в данном случае эта мера равна 2, то есть колония может «бесплатно» поддерживать до двух юнитов. В данном случае на колонии «висит» как раз два юнита (см. панель **10**), а в графе minerals стоит потребление = 0. В итоге все 15 у. е. minerals идут на строительство или производство новых сооружений, юнитов или секретных проектов.

Производимая в каждой колонии энергия идет на поддержку уже построенных зданий, а также может попросту теряться. Чем дальше колония находится от главной колонии (в которой расквартирован Headquarters), тем больше потери.

Кроме того, на степень потерь влияет показатель EFFICIENCY вашей фракции (о чем мы поговорим позже): чем больше эффективность вашего общества, тем меньше потери. Наконец, можно строить ряд сооружений или секретных проектов, уменьшающих энергетические потери.

2 – доходы от торговли с фракциями, с которыми у вас заключен мирный договор или пакт.

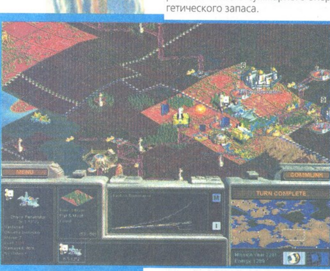






3 – на этой панели выводятся глобальные данные: M.Y. – текущий год; Energy – суммарный запас энергии по всем колониям; Eco-Damage – экологический вред, причиняемый данной колонией (об экологии поговорим позже).

4 – выводится информация о том, что строится/производится в колонии (в данном случае – hybrid forest) и сколько ходов осталось до завершения строительства/производства (в данном случае – 6). В любой момент можно поменять объект строительства/производства. Для этого достаточно нажать на кнопку «change». Можно задать целую очередь на строительство/производство. Для этого надо щелкнуть по кнопке «queue». Если хотите быстрее завершить строительство/производство, щелкните по кнопке «hurry». После этого вам предложат либо полностью, либо частично (на ваше усмотрение) оплатить недостающее. Оплата производится в энергетических единицах и берется из вашего суммарного энергетического запаса.



Выбор объектов строительства/производства можно целиком передоверить советнику (впрочем, вы всегда можете вмешаться, нажав на кнопку «change»). Чтобы задействовать советника, щелкните по кнопке «governor» в верхней части экрана. Можно пойти и дальше – указать, в какой именно области советник должен сосредоточить свои усилия.

EXPLORE – будут строиться преимущественно разведчики (для исследования новых территорий), Colony Pods (для основания новых колоний) и транспортные средства (для более быстрой переброски юнитов).

DISCOVER – будут строиться в первую очередь сооружения (типа Network Node), повышающие вклад колонии в научные исследования.

BUILD – советник сосредоточится на строительстве сооружений, обеспечивающих дальнейший рост и развитие колонии; время от времени могут производиться terraformers.

CONQUER – будут производиться самые разнообразные боевые юниты. Возможно и строительство сооружений, повышающих боевой потенциал (типа Command Center).

Советник полезен в двух случаях: (1) если вы сами еще недостаточно хорошо разобрались в игре; (2) если хотите избавиться от надоевшего микроменеджмента в каждой колонии вашей разросшейся империи.

Список уже построенных в данной колонии сооружений приводится на панели **8**.

6 – показывает социальный статус жителей колонии. Большая их часть – это рабочие (workers); они нейтральны. В колонии также могут быть недовольные (drones – их портреты выделены красным цветом в правой части шкалы) и процветающие жители (talents – они в левой части шкалы). Если число недовольных жителей превышает число процветающих, то в колонии вспыхивает бунт. (Подробнее см. раздел «Бунт»).

7 – юниты, находящиеся в данной колонии.

10 – юниты, поддерживаемые данной колонией (в том числе Supply Crawlers, поставляющие в колонию дополнительные ресурсы).

РАЗВЕДКА МЕСТНОСТИ

Это то, чем рекомендуется активно заниматься с самого начала игры. Выгода от этого многократная. Во-первых, всегда полезно знать окрестности своей базы, прикидывая перспективы дальнейшего развития. Во-вторых, важно как можно скорее узнать, где находятся ваши конкуренты, и завязать с ними дипломатические отношения. В-третьих, по всей территории планеты разбросаны многочисленные контейнеры (pods), содержащие некоторое количество ресурсов (минералов, питания или энергии).

И хотя ресурсов там оказывается не так уж много, но на ранней стадии игры они могут послужить серьезным подспорьем. Кроме того, возможны следующие варианты.

(1) В pods могут оказаться материалы: тогда на ближайшей базе мгновенно завершится текущее строительство.

(2) В pods может скрываться артефакт. Этот артефакт можно использовать двояко: либо присоединить к Network Node на одной их своих баз – тогда вы получите совершенно бесплатно новое открытие, либо использовать при строительстве секретного проекта.

(3) Под pods может скрываться Monolith – это загадочное устройство какой-то древней расы. (Впрочем, Monolith могут попадаться и совершенно открыто.) Monolith повышает на +1 уровень морали посетившего его юнита, но делает это только один раз. Кроме того, Monolith полностью ремонтирует за один ход любой юнит, и это можно делать сколько угодно раз. Наконец, клетки с Monolith дают ощутимо больше ресурсов (на начальной стадии игры), так что есть все резоны строить базы возле Monolith.

(4) Под pods может оказаться телепортер, который мгновенно перебросит ваш юнит в какую-то точку карты.

(5) Откроется приличный кусок карты в окрестности pod'а.

В качестве разведчика рекомендуется использовать быстроходный дешевый юнит на базе шасси Speeder. Если потеряете его – не велика беда (лучше сразу же сделайте несколько разведчиков); если выживет – получите прожженного ветерана с высоким уровнем морали (затем сделаете ему апгрейд).

С открытием Orbital Spaceflight вам автоматически открывается вся карта (но fog of war не исчезает).

НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Быстрое проведение научных исследований – залог победы, так как именно научные открытия открывают вам доступ к передовым технологиям и тем самым дают возможность совершенствовать колонии, производить все более мощные юниты и осуществлять секретные проекты. Кроме того, появляется возможность менять общественное устройство.

Научные изыскания ведутся по четырем направлениям: BUILD (B – строительство), EXPLORE (E – ис-

следование), DISCOVER (D – «чистое» открытие) и CONQUER (C – завоевание). Деление на эти категории весьма условное; оно указывает только на общую «направленность» открытия (например, в разряде CONQUER чаще всего попадаются открытия, усиливающие военную мощь). Все открытия образуют одно общее дерево: так, например, для открытия Planetary Economics (B6), необходимо предварительно открыть Enviromental Economics (B5) и Intellectual Integrity (E3).

При стандартных правилах игры (standard rules) вы не можете заранее определить, что именно вы будете исследовать (это можно делать лишь в том случае, если при начале новой игры через Start Game – Customize Rules вы снимете опцию Blind Research). Компьютер сам случайным образом выбирает цель дальнейших исследований. Вы можете лишь повысить вероятность проведения исследований в тех или иных категориях, отметив их крестиком на панели Set Research Profile (вызывается через Menu – HQ; на клавиатуре – **Shift + R**).

СЕКРЕТНЫЕ ПРОЕКТЫ

Это аналог Чудес Света из Civilization. Секретные проекты дают какой-либо бонус либо всей фракции в целом, либо только той колонии, в которой они построены. Например, The Merchant Exchange дает +1 энергии каждой клеточке той колонии, где реализован данный проект; а благодаря Planetary Transit System каждая новая колония начинается с численности населения, равного 3. Каждый проект уникален в том смысле, что его можно строить только один раз: как только его построила какая-либо фракция, так все конкуренты автоматически лишаются такой возможности.

Каждый конкретный проект всегда строит только одна колония. Все остальные колонии могут помогать ей в этом, производя и посылая свои Supply Crawlers.

ОБЩЕСТВЕННОЕ УСТРОЙСТВО

ПОКАЗАТЕЛИ

Деятельность каждой фракции характеризуется десятью показателями, которые могут принимать как положительные, так и отрицательные значения (чем выше показатель, тем лучше идут дела в данной сфере).

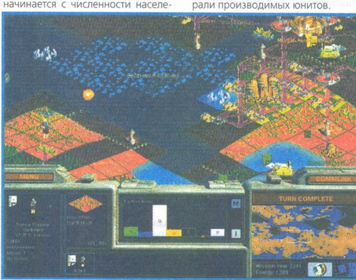
ECONOMY – характеризует состояние экономики в целом: чем выше этот показатель, тем больше энергии производится.

EFFICIENCY – показатель эффективности экономики: чем он выше, тем меньше энергии тратится впустую.

GROWTH – характеризует прирост населения колонии: чем выше этот показатель, тем меньше единиц пищи требуется колонии для дальнейшего роста.

INDUSTRY – характеризует производственные мощности: чем выше этот показатель, тем меньше единиц минералов требуется для производства чего-либо.

MORALE – характеризует боевой дух войск: чем больше этот показатель, тем выше состояние морали производимых юнитов.



PLANET – характеризует чувствительность общества к экологии планеты: чем ниже этот показатель, тем больше вероятность экологических катастроф.

POLICE – характеризует терпимость общества по отношению к полиции: чем ниже это показатель, тем больше недовольных жителей появляется в колонии, если военный юнит находится не дома; чем выше этот показатель, тем больше военных юнитов можно использовать в качестве полиции.

PROBE – характеризует уязвимость общества по отношению к вражеским диверсиям: чем выше этот показатель, тем больше защищенность.

RESEARCH – характеризует скорость проведения научных исследований: чем выше этот показатель, тем быстрее совершаются открытия.

SUPPORT – характеризует стоимость содержания армии: чем выше этот показатель, тем больше военных юнитов может содержать каждая колония бесплатно (на поддержку каждого юнита сверх установленного предела приходится платить одну единицу минерала).

Более детальные разъяснения можно найти в Help'е (вызывается клавишей **F1**), в разделе SOCIETY EFFECTS.

ФРАКЦИИ

Каждая фракция изначально обладает плюсами и минусами в той или иной сфере (и кое-какими дополнительными особенностями).

GAIA'S STEPDAUGHTERS: +1 Planet, +2 Efficiency, -1 Morale, -1 Police. Дополнительно: +1 nutrients в fungus-клеточках; нельзя использовать экономику Free Market.

HUMAN HIVE: +1 Growth, +1 Industry, -2 Economy. Дополнительно: каждой колонии автоматически придается Perimeter Defense; нельзя использовать Democratic политику.

MORGAN INDUSTRIES: +1 Economy, -1 Support. Дополнительно: в начале игры дается дополнительно 100 ед. энергии; есть бонусы в коммерции; требуется Hab Complex, чтобы численность колонии превысила 4; нельзя использовать Planned экономику.

PEACEKEEPING FORCES: -1 Efficiency. Дополнительно: на каждые 4 жителя появляется один преуспевающий (talent); требование на строительство Hab Complex для дальнейшего роста колонии сни-

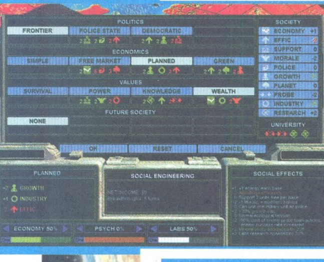


жается на 2; ДВОЙНОЕ количество голосов (то есть каждый житель имеет два голоса вместо одного) при избрании Губернатора планеты и Верховного Лидера; нельзя использовать политику Police State.

SPARTAN FEDERATION: +2 Morale, +1 Police, -1 Industry. Дополнительно: на изготовление прототипов юнитов не требуется дополнительных минералов; нельзя использовать Wealth в Social Engineering.

THE LORD'S BELIEVERS: +1 Probe, -2 Research, -1 Planet. Дополнительно: бонус +25 % при своих атаках; до 2110 года не может вести научные исследования; нельзя использовать Knowledge в Social Engineering.

UNIVERSITY OF PLANET: +2 Research, -2 Probe. Дополнительно: каждой колонии автоматически (и бесплатно) придается Network Node; в начале игры дается одно бонусное открытие; на каждые четыре жителя появляется один недовольный (drone); невозможно использовать политику Fundamentalist.



SOCIAL ENGINEERING

Изначальные характеристики фракции можно менять (делается это на панели Social Engineering, которая вызывается нажатием на клавишу **E**), вводя то или иное устройство в каждой из четырех сфер: POLITICS (политика), ECONOMICS (экономика), VALUES (ценности) и FUTURE SOCIETY (будущее общество). В каждой из этих сфер возможны 4 типа устройства, а именно (в скобочках указываются преимущества и недостатки):

POLITICS: Frontier (0), Police State (+2 Police, +2 Support, -2 Efficiency), Democratic (+2 Efficiency, +2 Growth, -2 Support), Fundamentalist (+1 Morale, +2 Probe, -2 Research);

ECONOMICS: Simple (0), Free Market (+2 Economy, -3 Planet, -5 Police), Planned (+2 Growth, +1 Industry, -2 Efficiency), Green (+2 Planet, +2 Efficiency, -2 Growth);

VALUES: Survival (0), Power (+2 Morale, +2 Support, -2 Industry), Knowledge (+2 Research, +1 Efficiency, − 2 Probe), Wealth (+1 Industry, +1 Economy, -2 Morale);

FUTURE SOCIETY: None (0), Cybernetic (+2 Efficiency, +2 Planet, +2 Research, -3 Police), Eudaimonic (+2 Growth, +2 Economy, +2 Industry, -2 Morale), Thought Control (+2 Police, +2 Morale, +2 Probe, -3 Support).

Смысл этого деления таков, что в каждой графе вы можете выбирать только один тип устройства (например, нельзя одновременно использовать в политике Democratic и Fundamentalist). Но и без того возможных общественных устройств оказывается 4x4x4x4=256! Но в самом начале игры вам доступна только одна комбинация (нулевая): Frontier + Simple + Survival + None, поскольку для введения того или иного устройства надо еще провести соответствующее научное исследование (например, для введения Free Market надо открыть Industrial Economics). Как видно, любое устройство несет в себе как плюсы, так и минусы. Однако можно подобрать такие комбинации, что минусов вообще не будет. Например, если вы играете за Spartan Federation и введете Fundamentalis + Green + Knowledge + Eudaimonic, то в итоге получите +3 Efficiency, +1 Morale, +1 Police, +2 Planet, +2 Economy, +1 Industry без негативных эффектов! Но советуем не слишком увлекаться подобными комбинациями, так как на практике зачастую бывает выгоднее сделать упор на что-то одно, принеся в жертву не столь уж важные показатели (для вашего стиля игры).

Можно дать следующие общие рекомендации. Никогда не ущемляйте Research и Morale, так как быстрые научные исследования − залог победы, а без боевых действий вам никак не обойтись (хотя бы при отражении атак Mind Worms, когда особенно важен как раз моральный фактор). В самом начале игры не так уж важны показатели Efficiency (пока все колонии находятся рядом друг с другом и еще не сильно разрослись) и Planet (пока еще нет экологической напряженности), зато существенны характеристики Growth, Industry и Support (чтобы обеспечить быстрый старт колоний). К концу игры ситуация меняется на противоположную: все больше энергии теряется при низкой Efficiency, а показатель Growth уже не важен, когда численность колонии достигает своего «потолка». И практически всегда можно жертвовать показателем Probe, если вы надежно охраняете границы своих владений и не допускаете проникновения диверсантов (probe teams).

Имеется и несколько секретных проектов, непосредственно влияющих на общественное устройство. Ascetic Virtues дает +1 Police, а Living Refinery дает +2 Support. Cloning Vats устраняет все негативные эффекты от введения Power и Thought Control, a Network Backbone − от введения Cybernetic Society.

ПЛАНЕТА И ЕЕ ПЕРЕУСТРОЙСТВО

ТИПЫ МЕСТНОСТИ

По степени *скалистости* (rockiness) местность делится на три типа.

(1) Flat − равнина. Не дает минералов. При использовании шахт дает 1 минерал.

(2) Rolling − пересеченная местность. Дает 1 минерал, с шахтой дает 2.

(3) Rocky − горы. Дает 1 минерал, с шахтой − 3, с шахтой и дорогой − 4. Скорость движения по гористой местности уменьшается вдвое.

Кроме того, горы дают ощутимый бонус защищающейся стороне (в случае ведения боевых действий).

По степени *влажности* (rainfall) местность делится на три типа:

(1) Arid − сухой климат. Не дает питания. С фермой − единицу питания.

(2) Moderate − умеренный климат. Дает единицу питания, с фермой − 2.

(3) Rainy − влажный климат. Дает 2 единицы питания, с фермой − 3.

Морские клетки дают 0 минералов и единицу питания; с mining platform − 2 минерала; с kelp farm − 3 единицы питания.

При добыче энергии существенна *высота* (altitude) местности:

каждая 1 000 м дает +1 energy. То есть местность на высоте ниже 1 000 м дает единицу энергии; между 1 000 м и 2 000 м – 2 единицы; между 2 000 м и 3 000 м – 3 единицы; между 3 000 м и 4 000 м – 4 единицы. Однако для добычи энергии надо обязательно ставить Sollar Collector. Для добычи энергии на морских клетках надо обязательно ставить Tidal Hardness – тогда вы получите 3 единицы.



Иногда попадаются клеточки с Mineral Resource, Nutrient Resource или Energy Resource. В этом случае они дают дополнительно +2 minerals, +2 nutrients и +2 energy, соответственно. Существуют и целые территории с бонусом ресурсов. Так, например, Monsoon Jungle дает еще +1 nutrient в каждой клетке (полный список таких территорий приводится в Help'е, в разделе BASIC CONCEPTS – Landmarks, Volcanos, etc.).

МЕСТНЫЕ ФОРМЫ ЖИЗНИ

Местные формы растительной жизни представлены фунгусами (fungus и xenofungus), поначалу чуждыми земной цивилизации. Фунгусы могут просто не пускать в свои клеточки ваши юниты, так что частенько они попадают туда только со второй-третьей попытки. В клеточках с фунгусами можно добывать ресурсы, однако в самом начале игры толку от них мало. И только по мере развития ваших знаний об Альфе Центавра местные формы жизни становятся дружественными к вам: даже ускоряют движение (по ним можно двигаться как по дорогам), дают гораздо больше ресурсов и позволяют возводить на них различные сооружения.

Местная фауна представлена в основном сухопутными Mind Worms. Морской вариант – Isle of the Deep. И совсем редко попадается воздушная модификация – Locusts of Chiron. Местная фауна всегда настроена враждебно по отношению к любой фракции и нападает на чужаков при первой же возможности (причем тем больше и чаще, чем хуже экологическая ситуация). Все местные твари используют особый способ борьбы – так называемую PSI-атаку, когда в расчет совсем не берутся характеристики атаки и защиты юнитов. В ПСИ-сражениях шансы на победу у атакующей стороны по отношению к защищающейся относятся как 3 к 2, без учета «модификаторов», к числу которых принадлежит и мораль. Поэтому моральный фактор очень важен в ПСИ-схватках. Позднее вы узнаете секреты местной фауны, так что даже сможете выращивать всех этих тварей в своих колониях и использовать как собственные юниты.

ПЕРЕУСТРОЙСТВО ПЛАНЕТЫ

Это то, чем вам предстоит заниматься на протяжении всей игры, поскольку дикая природа скупа на ресурсы. Переустройство территории осуществляют специальные юниты – terraformers, или просто formers. Поначалу они умеют не очень-то много: только протягивать дороги, убирать фунгусы, разводить леса да возводить шахты, фермы и солнечные коллекторы. Затем, по мере развития науки, вы сможете возводить более «крутые» сооружения:

Soil Enricher – увеличивает на единицу добычу питания; может строиться только в клетках, где уже есть ферма;

Condenser – повышает влажность во всех окружающих клеточках и дает +1 nutrient в собственной клетке;

Thermal Borehole – дает +6 minerals и +6 energy, однако снижает до 0 производство питания;

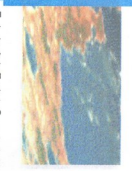
Echelon Mirror – увеличивает на 1 добычу энергии во всех окружающих клетках.

Однако все эти сооружения наносят серьезный экологический урон, так что даже одно такое сооружение может привести к большому показателю Eco-Damage на ближайшей колонии. А это уже чревато неприятностями (порой серьезными): фунгусы начнут разрастаться, захватывая соседние клеточки и ломая ваши сооружения; заметно активизируются Mind Worms, нападая группами. Если же наберите слишком много «дырок» (Thermal Borehole), то данный факт может привести к потеплению климата всей планеты, из-за чего растопятся полярные шапки и поднимется уровень мирового океана.



Выход из этого положения есть – надо строить на базах сооружения, ослабляющие экологическую напряженность (например, Centauri Preserve) или осуществлять экологические проекты (к примеру, Centauri Genetics). Кроме того, можно (и нужно) немного переориентировать свою экологическую политику.

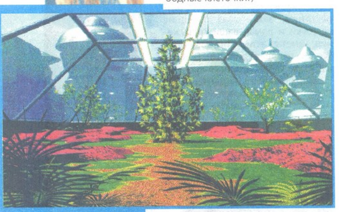
Речь идет о лесах – они экологически чистые. Поначалу леса дают сравнительно мало ресурсов:





+1 nutrient, +2 minerals, +1 energy, так что возникает желание вывести лес, а на его месте построить ферму (так как леса не могут давать серьезного пропитания, обеспечивающего рост колонии). И с самого начала игры такие действия вполне оправданы.

Однако уже к середине игры ситуация меняется: вам становятся доступны сооружения Tree Farm и Hybrid Forest. При наличии обоих этих сооружений каждая клеточка леса уже дает +3 nutrients, +2 minerals и +2 energy (что вполне может обеспечить процветание колонии). Кроме того, Tree Farm + Hybrid Forest существенно снижают Eco-Damage базы, так что вы сможете спокойно поставить пару «крутых» сооружений. (Forests (леса) и Kelp Farms обладают свойством разрастаться, захватывая свободные клеточки.)



Затем, с освоением орбитального пространства (Orbital Spaceflight), вам становится доступен целый ряд орбитальных сооружений, дающих дополнительный прирост питания, минералов и энергии в каждой колонии. Все эти сооружения экологически чистые. (Подробности см. в разделе «Орбитальные сооружения».)

К концу игры экологическая ситуация опять изменится. Дело в том, что ваши колонии разрастутся до таких пределов, что даже обычные шахты, фермы и дороги будут вызывать ощутимое экологическое напряжение.

Так что почти не миновать разрастания фунгусов, которые будут захватывать уже освоенные вами клеточки и ломать постройки. Но это не беда, так как к тому времени вы уже почти закончите научные исследования, касающиеся местных форм растительной жизни. Благодаря этим знаниям каждая «фунгусная» клеточка будет давать +2 nutrients, +3 minerals и +3 energy без всяких «прибамбасов»! В любом случае, если ощущается острая нужда в каком-то ресурсе (обычно это nutrients), стройте Supply Crawlers, с помощью которых можно перебрасывать ресурсы из дополнительных клеточек или прямо с другой базы.

Кроме того, терраформеры обучаются делать и кое-что еще:

(1) Поднимать/опускать уровень местности. С точки зрения добычи ресурсов это может быть полезно в двух отношениях. Во-первых, более высокие участки местности дают больше энергии. Во-вторых, в климатической модели игры считается, что ветер всегда дует с запада на восток, и поэтому западные склоны гор всегда влажные, а восточные – сухие (поскольку влажный воздух наталкивается на преграду и конденсируется в виде дождя).

Следовательно, подняв участки суши к востоку от своей колонии, вы увеличите влажность в клетках колонии и тем самым повысите их урожайность;

(2) Уменьшать скалистость территории. Благодаря этому горные участки могут быть преобразованы в пересеченную местность, пригодную для земледелия;

(3) Строить Mag Tubes, по которым юниты движутся совершенно свободно (без «штрафа» движения) – аналог железных дорог из Civilization;

(4) Возводить авиабазы (airbase). На них самолеты могут дозаправляться горючим (самолет терпит крушение, как только израсходует все топливо);

(5) Строить бункеры (bunkers). Бункер дает бонус +50 % к защите обороняющихся в нем юнитов;

(6) Строить Sensor Array. Это сооружение видит территорию в пределах двух клеточек и дает бонус +25% к защите своих юнитов на этой территории;

(7) Бурить артезианские скважины (команда drill to aquifer) и тем самым давать начало новым рекам.

ГЛОБАЛЬНОЕ ПЕРЕУСТРОЙСТВО

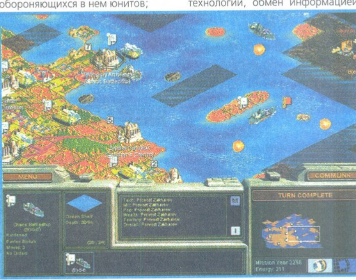
Кое-что в этом отношении могут делать даже терраформеры. Поднимая/опуская уровень почвы, они могут соединять перешейками (или перерезать перешейки) соседние континенты, тем самым меняя стратегический расклад игры.

Но главное слово в этом деле принадлежит Планетарному Совету (см. раздел «Дипломатия»). На Совете может быть принято решение растопить или заморозить полярные шапки. В первом случае уровень мирового океана будет плавно повышаться, а во втором – понижаться в течение 20 лет. Последствия этого могут быть самые разнообразные (например, какие-то наземные колонии могут оказаться под водой и тем самым прекратят свое существование).

ДИПЛОМАТИЯ

ДИПЛОМАТИЧЕСКИЕ ПЕРЕГОВОРЫ

Вы в любой момент можете связаться с любой фракцией (с которой у вас уже установлен контакт), щелкнув по кнопке COMM-LINK. Далее у вас появляется стандартный набор возможностей: обмен технологиями, купля/продажа технологий, обмен информацией

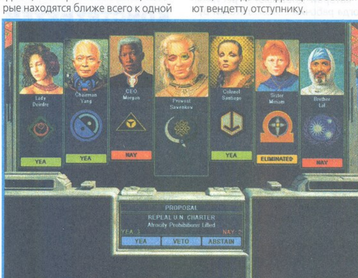


(раскрытие карт местности, известных фракциям), дача/получение кредита (фактически под проценты), заключение мирных договоров, угрозы, шантаж.

МИРНЫЕ ДОГОВОРЫ

Можно заключать два типа мирных договоров с другими фракциями: (1) – Treaty of Friendship и (2) – Pact of Brotherhood.

(1) В этом случае договорившиеся стороны начинают получать прибыль от торговли друг с другом (торговля происходит автоматически и определяется размерами колоний и их удаленностью друг от друга) и обязуются не нарушать территориальных границ друг друга. Территориальные границы фракции очерчивают земли, которые находятся ближе всего к одной из колоний данной фракции (но не дальше чем на 7 клеточек для сухопутных баз и не дальше 3 – для морских). Этот договор нарушается в том случае, если одна из фракций отказывается выводить войска с территории другой или совершила прямое нападение на ее колонии или юниты.



(2) В этом случае договорившиеся стороны получают еще большую выгоду от торговли друг с другом (в двойном размере по сравнению с Treaty of Friendship). Юниты договорившихся сторон могут свободно разгуливать по территории друг друга, даже заходить в чужие колонии и получать там поддержку (ремонтироваться). Предполагается, что стороны, подписавшие Pact of Brotherhood, должны немедленно приходить на помощь друг к другу в случае внешнего нападения. В противном случае пакт расторгается, и «чужеродные» юниты автоматически (и мгновенно) выдворяются на свою территорию.

ВЕНДЕТТА

Так называется состояние войны между фракциями. Вендетта автоматически начинается с нападением на чужие юниты или колонии, но может вызываться и тем, что кто-то ведет себя нецивилизованно. Под нецивилизованностью обычно понимается применение Nerve Staple для усмирения бунта в колониях или использование Genetic Warfare. Самым страшным преступлением против человечности считается применение Planet Busters (аналог ядерного оружия) – тогда все фракции объявляют вендетту отступнику.

ПЛАНЕТАРНЫЙ СОВЕТ

Любая фракция, имеющая связь со ВСЕМИ остальными фракциями, может созвать Планетарный Совет. На Совете решаются глобальные вопросы (например, растапливать или нет полярные шапки, чтобы поднять уровень мирового океана), включая выборы Губернатора планеты.

На выборах Губернатора каждая фракция получает столько голосов, какова суммарная численность жителей всех ее колоний (однако число голосов может модифицироваться с учетом некоторых секретных проектов; кроме того, фракция Peacekeepers изначально имеет двойное число голосов). В качестве кандидатов на пост Губернатора выставляются два лидера с наибольшим числом собственных голосов. Лидеры всех остальных фракций могут отдавать свои голоса тому или иному кандидату либо вообще воздерживаться от голосования. Вы можете подкупить того или иного лидера, дав в обмен на голоса его фракции какую-нибудь технологию или некоторое количество единиц энергии.

Губернатор планеты получает три преимущества:

(1) +1 Energy в торговле с дружественными фракциями в каждой базе;

(2) Появляется свой осведомитель в каждой фракции (который будет сообщать обо всех крупных изменениях в политике фракций);

(3) У Губернатора есть право ВЕТО при решении глобальных планетарных вопросов.

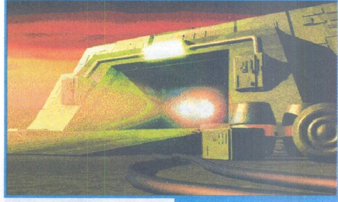
При решении глобальных планетарных вопросов каждая фракция имеет ровно один голос. Но вы можете точно так же пытаться подкупать лидеров других фракций.

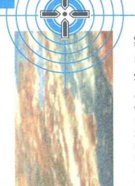
ДИВЕРСИОННЫЕ МИССИИ

Диверсионные операции возложены на специальные юниты, называемые Probe Teams (в Civilization эта роль отводилась дипломатам). Probe Teams могут проникать во вражеские колонии и выкрадывать там технологии, саботировать производство, опустошать энергетические запасы базы, провоцировать восстание дронов или даже захватывать саму колонию. Чем серьезнее операция, тем выше риск провала. После успешного завершения миссии мораль команды, как правило, повышается. Есть и еще один вариант исхода – задание будет выполнено, но команда исчезнет. Probe Teams могут также переманивать (за некоторую цену, конечно) вражеские юниты на свою сторону.

Разумеется, проникнуть во вражескую колонию не так-то просто (особенно, если вы уже нахо-







дитесь в состоянии войны): Probe Team может быть уничтожен еще на подходе к базе, как и всякий другой юнит. Но даже если Probe Team успешно добрался до вражеской базы, то он еще может получить отпор со стороны местной Probe Team, расквартированной на этой же базе. Тогда между ними произойдет сражение без учета показателей атака/защита: обычно побеждает та команда, чья мораль выше.

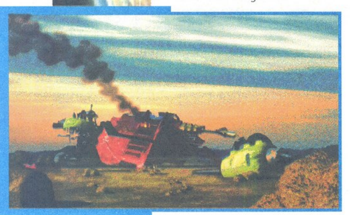


Диверсионные действия считаются серьезным нарушением общепризнанных норм поведения и, как правило, приводят к вендетте. Однако при проведении операции можно попытаться возложить вину за содеянное на какую-то другую фракцию (есть такая опция).

Вероятность провала такой операции выше, но в случае успешного исхода ваши дипломатические отношения никак не подпортятся.

На успех диверсионных операций сильно влияет характеристика Probe общества (см. раздел «Общественное устройство»).

Можно полностью обезопасить свои базы и юниты от вражеских Probe Teams, осуществив секретный проект под названием Hunter-Seeker Algorithm.



БУНТЫ

В колонии начинается бунт, когда число дронов (недовольных) превышает число преуспевающих граждан (talents). Во время бунта прекращается производство и не вырабатывается энергия, однако колонисты продолжают обеспечивать себя питанием (так что за численность населения можно не опасаться).

Чтобы оперативно подавить бунт, достаточно одного из рабочих перевести в разряд специалиста (Doctor, Empath – смотря что вам доступно), вырабатывающего Psych. (Чтобы сделать это, щелкните на Экране Колонии **левой кнопкой** мыши по любой клеточке, в которой добываются ресурсы, тогда рабочий с этой клеточки будет снят с добычи и переведен в нужный разряд.) Только эту меру лучше всего расценивать как временную, так как при этом вы лишаетесь ресурсов с одной из клеточек. Затем желательно как можно скорее построить какое-либо сооружение, уменьшающее число дронов (например, Recreation Commons). После этого вы сможете вернуть рабочего на свое место. Конечно, ситуацию с бунтом можно предвидеть заранее и заблаговременно строить нужные сооружения.

Есть еще два способа оперативного подавления бунта: (1) ввести в колонию дополнительные войска, которые послужат полицией (один полицейский усмиряет одного дрона), но этот способ действует лишь в случае, если показатель Police вашего общества достаточно высок; (2) применить Nerve Staple (для этого надо щелкнуть **левой кнопкой** мыши по изображению дрона справа от шкалы, отражающей социальный состав колонии), что на десять ходов усмирит дронов. Однако применение Nerve Staple считается жестокостью (atrocity), так что на десять (а то и более) ходов другие фракции применят к вам экономические санкции – перестанут торговать. Кроме того, упадет ваш престиж на дипломатической арене, так что вам будет труднее договариваться о чем-либо.

Если бунты произошли одновременно в нескольких колониях, то имеет смысл увеличить затраты на PSYCH в Social Engeneering. (Этот способ хорош тем, что действует мгновенно.) Второй глобальный способ – это осуществить соответствующий секретный проект (Clinical Immortality, Human Genome Project, Longevity Vaccine, Telepathic matrix или Virtual World), но на это потребуется достаточно долгое время.

Если же в колонии дронов нет вообще, а число talents превышает количество workers и specialists (вместе взятых), тогда в данной колонии наступает «Золотой Век» (Golden Age). Сказанное означает, что в данной колонии заметно улучшится экономика и повысится прирост населения (эффект такой же, как если бы колония получила +1 Economy и +2 Growth).

Детальную информацию о причинах появления дронов смотрите в Help'е, в разделе ADVANCED CONCEPTS – Drones.

КОНСТРУИРУЕМ ЮНИТЫ

Панель конструирования юнитов вызывается через MENU – HQ – Design Workshop (клавиша **U**). Каждый юнит составляется из отдельных компонентов.

CHASSIS – определяет тип юнита (сухопутный, морской или воздушный) и скорость его передвижения.

WEAPON/EQUIPMENT – на этот модуль ставится либо оружие (которое различается только по мощности: от 1 до 24 и PSI-оружие), либо специальное снаряжение (типа транспортного модуля).

SHIELDING – защита: от 1 до 12 либо специальная PSI-защита.

REACTOR – определяет «здоровье» юнита: hit points = 10 x мощность реактора (которая может варьироваться от 1 до 4). Кроме того, юниты с более мощным реактором стоят дешевле.

SPECIAL ABILITY 1/2 – специальная способность юнита.

ШАССИ (CHASSIS)

Infantry – пехота; самый медленный сухопутный юнит. Однако имеет бонус 25 % при атаках на вражеские колонии.

Speeder – скоростной автомобиль; движется со скоростью 2 и считается мобильным юнитом: может сам прерывать сражения с пехотой (если «дело запахнет керосином»). Имеет бонус 25 % в бою на открытой местности. На основе этого шасси обычно конструируются разведывательные юниты.

Hovertank – танк на воздушной подушке; движется со скоростью 3 по любой местности (неважно, равнина это или горы).

Foil – легкое судно; движется со скоростью 4.

Cruiser – боевой корабль; движется со скоростью 6.

Needlejet – самолет; движется как минимум со скоростью 8 (скорость повышается с установкой более мощного реактора). Имеет ограниченный запас топлива: только на 2 хода. К концу второго хода должен вернуться в колонию или на аэродром, иначе разобьется.

Copter – вертолет; движется как минимум со скоростью 8. Запаса топлива хватает только на 1 ход. Если к концу хода не возвращается в колонию или на аэродром, то терпит крушение. Однако крушение вертолета (в отличие от Needlejet) не смертельно: в этом случае вертолет получает повреждение в 30 %.

Gravship – самый совершенный летательный аппарат, так как не нуждается в дозаправке топливом. Движется как минимум со скоростью 8. **Missile** – ракета, стреляющая как минимум на 12 клеточек (дальность полета повышается с увеличением мощности реактора). Может нести как обычные боеголовки (conventional payload), так и сокрушительные Buster'ы (типа ядерного оружия).

Supply Transport – позволяет создавать юниты типа стандартного Supply Crawler, которые могут снабжать свою колонию ресурсами и помогать в строительстве секретных проектов.

Terraforming Unit – позволяет создавать специальные юниты для преобразования рельефа местности, строительства шахт, ферм и т. п.

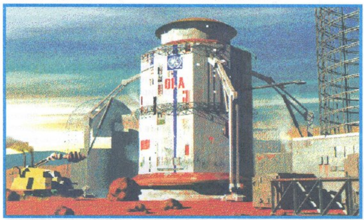
Troop Transport – транспортный модуль. Юниты, снабженные этим модулем, можно использовать в качестве транспортных средств для перевозки других юнитов.

Все шасси, за исключением foil и cruiser, могут перевозить только одного пассажира. Вместимость foil = 2 х мощность реактора; вместимость cruiser = 4 х мощность реактора.

SPECIAL ABILITY

AAA Tracking – дает стопроцентный бонус при защите от авиации и ракет противника.

Air Superiority – позволяет атаковать летающие цели. Дает стопроцентный бонус при атаках на воздушные цели, но снижает на 50 % урон, наносимый наземным и морским целям.



ОБОРУДОВАНИЕ (EQUIPMENT)

С помощью особых модулей можно создавать юниты специального назначения.

Colony Module – позволяет основывать новые колонии. Если этот модуль поставить на шасси foil (или cruiser), то можно основывать колонии прямо на море.

Conventional Payload – обычная боеголовка для ракет (missile).

Planet Buster – ядерная боеголовка для ракет (missile).

Probe Team – позволяет создавать диверсантов.

Amphibious Pods – позволяет юнитам атаковать прямо с борта корабля, без предварительной высадки на берег.

Antigrav Struts – антигравитационная подушка позволяет всем юнитам двигаться с одинаковой скоростью над любым рельефом местности. Кроме того, добавляет +1 к дальности хода юнита.

Blink Displacer – позволяет игнорировать все защитные сооружения (типа Perimeter Defence) при атаках на вражеские базы.

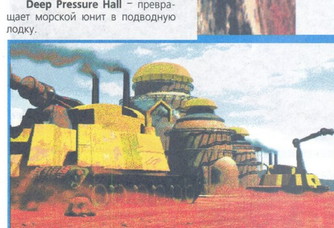
Carrier Deck – превращает корабли в авианосцы, способные перевозить и дозаправлять авиацию.

Clean Reactor – юнит с такой способностью обходится без поддержки со стороны родной колонии (то есть на его поддержку не тратится 1 минерал за каждый ход).

Cloacking Device – делает юнит невидимым для противника. То есть противник может обнаружить его лишь в том случае, если сам попытается занять ту же самую клеточку, где находится такой юнит. Юниты с Cloaking Device игнорируют зоны контроля, то есть могут свободно перемещаться по клеточкам, примыкающим к противнику.

Comm. Jammer – дает стопроцентный бонус при отражении атак со стороны Speeders и Hovertanks.

Deep Pressure Hall – превращает морской юнит в подводную лодку.



Deep Radar – увеличивает до двух клеточек дальность видения юнита.

Drop Pods – снабжает юниты парашютом. Чтобы совершить прыжок с парашютом, юнит в начале хода должен находиться в своей колонии или на авиабазе (airbase). Юнит может приземлиться на любую свободную клеточку в пределах 8 клеточек (только если ваша фракция не обладает технологией, дающей возможность делать Orbital Insertion, в этом случае дальность десантирования не ограничена) от того места, где он находится.

Empath Song – дает стопроцентный бонус при атаках на юниты с PSI-защитой.

Fungicide Tanks – позволяет terraformer'ам очищать территорию от xenofungus'ов с удвоенной скоростью.

Heavy Artillery – позволяет юнитам обстреливать цели с расстояния (до двух клеточек), не вступая в непосредственное сражение.



High Morale – увеличивает мораль юнита на +1.

Hypnotic Trance – дает пятидесятипроцентный бонус при защите от PSI-атак.

Nerve Gas Pods – газ нервно-паралитического действия, дает пятидесятипроцентный бонус при атаках. При нападениях на колонии приводит к быстрому сокращению их численности, поэтому считается варварским оружием (его применение может сильно подорвать ваш престиж на дипломатической арене).



Non-Lethal Methods – увеличивает эффективность юнита в качестве полицейского (усмиряет два дрона вместо одного).

Polymorphic Encryption – удваивает сопротивляемость юнита при переманивании противником (с помощью probe teams).

Repair Bay – позволяет транспортным юнитам чинить своих пассажиров во время перевозки.

Super Former – удваивает скорость операций terraformer'ов.

ПРОЦЕСС КОНСТРУИРОВАНИЯ

Само конструирование происходит очень просто: сначала вы щелкаете **левой кнопкой** мыши по всем иконкам от Chassis до Special Ability и выбираете желательные компоненты. После этого в центре экрана (**1**) (см. рис) вырисовывается внешний вид юнита, а под ним приводятся основные характеристики: сила оружия – броня – дальность хода (через черточку), а после значка * указывается мощность реактора. Сверху указывается стоимость юнита (cost). Здесь есть тонкость: чтобы начать производство юнита, вы должны сначала выплатить стоимость его прототипа (это как бы затраты на проектные работы), которая в точности равняется цене юнита. Чтобы выплатить стоимость прототипа, надо нажать на кнопку APPLY (или на DONE – тогда вы еще и покинете панель конструирования). После этого сконструированная модель появится в списках того, что можно производить в колонии. Список всех имеющихся прототипов юнитов приводится в нижней части экрана (**3**). Если щелкнуть **левой кнопкой** мыши по любой иконке из списка, то указанный прототип предстанет в центре экрана (**1**) во всей своей красе. Вы можете внимательно рассмотреть его и при желании либо немного его усовершенствовать (так проще, чтобы не начинать конструировать юнит с нуля), либо признать модель устаревшей. В последнем случае щелкните по кнопке OBSOLETE – тогда указанный прототип исчезнет из списка производства в колонии (чтобы не путался под ногами), но не исчезнет из списка прототипов (**3**) (а вдруг еще сгодится!). Если вы хотите исключить этот прототип и из списка (**3**), тогда жмите на RETIRE. Только учтите, что в таком случае вы автоматически расформировываете (уничтожаете) все юниты, произведенные по указанному образцу. Приятно то, что юниты можно апгрейдить. Выгода от этого двойная: (1) вы оплачиваете только разницу в стоимости между новой и старой моделью; (2) сохраняется показатель морали юнита. Чтобы сделать это, надо сначала выбрать прототип из списка (**3**), а затем щелкнуть по кнопке UPGRADE. После этого вам на выбор предложат список юнитов, до которых можно сделать апгрейд (старая и новая модель должны иметь одно и то же шасси) с указанием стоимости оного мероприятия и количества имеющихся у вас юнитов старой модели. Если вы согласны, то выплатите стоимость апгрейда всех юнитов имеющейся модели. Но юниты можно апгрейдить и поштучно (особенно если вы испытываете дефицит денег). Для этого надо выбрать юнит на карте и нажать на комбинацию клавиш **Ctrl + U**. В заключение – маленький совет. Не стремитесь проектировать «крутые» юниты с максимально лучшими характеристиками. Производство такого юнита вылетит вам, как говорится, в копеечку: за те же деньги можно произвести парочку юнитов чуть послабее, но они будут прекрасно дополнять друг друга (например, у одного будет мощнейшее оружие, а у другого – мощнейшая броня). Компьютер придерживается именно такого принципа, когда предлагает вам новые прототипы в связи со сделанным открытием. При этом юниты автоматически отсортировываются по категориям: атакующие юниты, юниты для защиты и т. п. Самые лучшие прототипы в каждой из категорий приводятся в правом нижнем углу экрана (**4**).





ОРБИТАЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ



Исследование Orbital Spaceflight (D6) открывает перед вами новые перспективы, связанные с использованием орбиты Альфы Центавра. Во-первых, вам автоматически открывается ВСЯ карта планеты (fog of war не исчезает). Во-вторых, вам становится доступно «шасси» missile с обычными боеголовками и боеголовками ядерного типа (Buster).

В-третьих, вы получаете возможность строить Sky Hydroponics Lab в любой колонии, где уже возведен Aerospace Complex. Sky Hydroponics Lab выводится на орбиту и не требует никакой энергетической поддержки. Дает +1 nutrients в каждой колонии с Aerospace Complex и 1/2 nutrients в колониях без оного сооружения. При этом одна и та же колония может запустить сколь угодно много этих Labs, и эффект от них складывается! (Впрочем, прибавка nutrients не может превысить численность колонии.)

Дальше – больше. С открытием Advanced Spaceflight (D8) вы можете строить Orbital Power Transmitter, который действует точно так же, как и Sky Hydroponics Lab, но вместо nutrients добавляет minerals. Знание Self-Aware Machines (D11) открывает доступ к Nessus Mining Station – это орбитальное сооружение действует по все той же схеме, но дает энергию. Кроме того, появляется возможность запускать Orbital Defense Pod, с помощью которых можно препятствовать нанесению ядерных ударов (Planet Busters).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Победить в игре можно одним из пяти способов.

(1) Просто по очкам, по окончании игры. Игра автоматически заканчивается в 2500 году, если вы играете на первых трех уровнях сложности, и в 2400 – на последних трех. Очки начисляются за каждого жителя ваших колоний, за открытые технологии, осуществленные секретные проекты и уровень торговли (coomerce) с другими фракциями (подробности – в Help'е, в разделе Scoring).

(2) Уничтожить все фракции, кроме тех, что сдались вам и клянутся в верности и преданности («swear a pact to serve you»). Если позволена кооперативная победа, тогда еще не нужно уничтожать фракции, с которыми у вас имеется Pact of Brotherhood.

(3) Дипломатическим путем. Для этого требуется, чтобы на выборах Верховного Лидера (на Планетарном Совете) вам было отдано не менее 3/4 голосов. В принципе, игра может на этом не закончиться, если какая-то фракция откажется признать вас в качестве Верховного Лидера. Случается это редко и только в том случае, если лидер этой фракции имеет на вас «зуб» (из-за того, что вы совершали жестокие действия типа Nerve Starple и/или неоднократно предавали его).

В этом случае вам придется уничтожить эту фракцию, что, впрочем, легко сделать, так как на вашу сторону автоматически переходят все фракции, признавшие вас в качестве Верховного Лидера.

(4) Экономическим путем. Сделать это можно в том случае, если вы уже открыли Planetary Economics и скопили внушительную «энергетическую сумму» (ровно столько, сколько требуется, чтобы установить «mind control» над всеми базами всех фракций). Для этого надо войти в Menu – HQ и выбрать Corner Global Energy Market. Далее есть две возможности. Если вашей суммы еще недостаточно, то будет сообщено, сколько энергии требуется для данной цели (и сколько есть у вас сейчас) и игра продолжится, как ни в чем не бывало. Если же вашей суммы достаточно, то всем фракциям дается еще несколько ходов (как правило, 20), за время которых они могут попытаться уничтожить HQ в вашей центральной колонии и тем самым помешать вам выиграть этим путем.

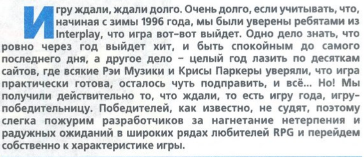
(5) «Трансцендентальным» путем, по сути, путем быстрого научного прогресса. Для этого надо осуществить секретный проект под названием The Ascent to Transcendence. Доступ к этому проекту дается только после открытия Threshold of Transcendence (E15) – это одно из последних открытий в дереве исследований. Кроме того, сначала необходимо закончить проект The Voice of Planet, после чего ВСЕ фракции получают возможность строить The Ascent to Transcendence.



Кирил Шитарев, Андрей Шаповалов

BALDUR'S GATE

РАЗРАБОТЧИК	Bioware
ИЗДАТЕЛЬ	Interplay
ВЫХОД	декабрь 1998 г.
ЖАНР	RPG
ТРЕБОВАНИЯ	P-166, 16 Мб
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК	★★★★★★★★★★
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	10 — Стопроцентный хит, всем любителям RPG купить обязательно!



Игру ждали, ждали долго. Очень долго, если учитывать, что, начиная с зимы 1996 года, мы были уверены ребятами из Interplay, что игра вот-вот выйдет. Одно дело знать, что ровно через год выйдет хит, и быть спокойным до самого последнего дня, а другое дело – целый год лазить по десяткам сайтов, где всякие Рэи Музики и Крисы Паркеры уверяли, что игра практически готова, осталось чуть подправить, и всё... Но! Мы получили действительно то, что ждали, то есть игру года, игру-победительницу. Победителей, как известно, не судят, поэтому слегка пожурим разработчиков за нагнетание нетерпения и радужных ожиданий в широких рядах любителей RPG и перейдем собственно к характеристике игры.



Хотя и характеризовать нечего, ведь, как известно, трудно сказать что-то очень полезное при описании безусловных хитов. Музыка хороша, звук тоже, что вы и почувствуете с первых же минут игрового процесса. Графика, конечно же, достойна всяческих похвал. Особенно детализация существ, величественность разнообразных видов: шумные водопады, огромные замки, таинственные руины, затерянные храмы. Каждый более-менее заметный волшебный предмет имеет свою предысторию, а каждый персонаж в вашем отряде имеет богатую биографию, манеру поведения, привычки и моральные убеждения. Любая вещь, надетая на персонаж, изменит его внешний вид. Легко заметить даже, длинный или короткий меч в руках у героя, а также то, магический он (по бледноватому мерцанию или красноватой рукоятке) или нет. Также продуманы места нахождения предметов: из маленькой летучей мышки ну никак и никогда не выпадет полная металлическая кираса. А вот из тел лучников вы достаете стрелы, маги любят брать в дорогу посох и свитки, а Дриззт – темный эльф – носит свои любимые зачарованные ятаганы и знаменитые +4 доспехи.

Но и на солнце есть пятна: игра не очень большая, и вряд ли вы будете резаться в неё обещанные разработчиками 100–120 часов, а пройдёте, скорее всего, за неделю, если глубоко озаботитесь проблемами спасения мира от нехватки железа. Мало необязательных к исследованию подземелий, что вряд ли понравится поклонникам RPG, любящим побегать по подземельям не только не ради желания продвинутся по сюжетной линии, а также чтобы и себя показать, и на монстров посмотреть. Мало оперативного простора для полноценного приключения, которые мы имели в Daggerfall. Мало карт, а те, что есть, достаточно быстро обходятся и осматриваются. Мало, конечно, для поклонников почти бесконечных похождений в мире RPG, о которых и идет речь. Впрочем, настольные ролевики всегда будут объемней и достоверней своих компьютерных собратьев, и журить за некоторую укороченность BG будет все-таки неверно. Также не стоит особо расстраиваться из-за массы мелких деталей игры, которые не соответствуют всем канонам системы AD&D.

У вора исчезла способность карабкаться по стене без веревки, а способности прятаться в тень (аналог невидимости у мага) и бесшумно ходить слились в единый навык Stealth. Баланс магических заклятий, как и их свойства, подверглись существенным поправкам. Клирические заклинания лечения теперь восстанавливают максимально возможное по правилам AD&D число хит-пойнтов, что делает их в два раза эффективнее.

Некоторые находки из предыдущих игр с сюжетами о драконах и подземельях не были здесь использованы: в том же Eye of the Beholder во время сна клирики автоматически лечили раненых товарищей, а сон шел до полного излечения группы. Уж явно не по 8 часов, как в BG, когда нужно проснуться, десяток раз ткнуть на заклинание лечения, а затем на столько же раз на товарища и снова спать (хотя, если поставить Heal Light Wounds на «горячую» клавишу, то проблема немного потеряет остроту). Нехороша и ситуация с сохранениями: сохранив игру, вы будете неприятно удивлены появившимися из пустоты тварями, причем, иногда очень сильными. А так как обычно часто сохраняются, когда дела идут не очень хорошо, а здоровье подопечных очень близко

подходит к нулевой отметке, то разбираться с новой ордой тварей будете на последнем издыхании. Есть места (и их много), где спать вообще нельзя, а во второй части вышеупомянутого EOB было всего одно такое место. Поэтому нужно запастись терпением, запретить себе снижать уровень сложности боев и постараться держать при себе пару мощных посохов «на черный день». Посохи, кстати, не перезаряжаются, а почему – тайна сия велика есть. Ещё один момент – большинство квестовых вещей у вас беспощадно будут отбираться, и самое обидное заключается в том, что вещи эти бывают очень полезны или дороги.

Однако игра удалась, и труженики из далеких канадских далей не зря ели свой хлеб. Некая укороченность игрового процесса скрасится уже давно объявленными дополнениями к первой BG и ожидаемыми вторыми и третьими частями (обещают, что дополнения и продолжения вместе с первой частью займут 25 компакт-дисков!). А изменения в оригинальной AD&D'шной системе милостиво спишем на устремления сбалансировать игру, хоть и в ущерб устоявшимся правилам.

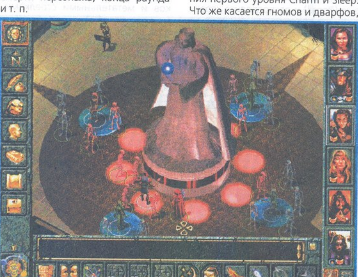
Из огромнейших плюсов игры можно назвать паузу, великого Друга и Помощника всякого приключенца в мире Baldur's Gate. Нажимаете Пробел и спокойно отдаете приказы, обдумываете тактические ходы, пьете кофе и разглядываете фигурки монстров. В опциях можно поставить автоматическое включение паузы в зависимости от различных условий: ранения, смерти персонажа, конца раунда и т. п.

Хороша проработана атмосфера путешествий, интересно развивается сюжетная линия. История с главным героем, у которого, оказывается, был весьма любопытный папаша, достаточно оригинальна. Приятна и возможность завалить Дриззта, дроу-рейнджера (между прочим, героя старой компьютерной RPG Menzaberronzan), чтобы сбить с него геройскую спесь (ну, не нравится он мне, не нравится!). Так что, независимо от наших мелких придирок, свою «десятку» Baldur's Gate имеет почти без всяких натяжек.

Герой нашего времени

Полностью разложить по полочкам процесс создания героя в системе AD&D довольно сложно – на это потребуется половина журнала, если не больше, а поэтому ограничимся несколькими полезными советами по созданию героя именно в Baldur's Gate. Во-первых, пол, изображение, имя и внешний вид абсолютно никакой роли не играют, поэтому уделите им минимум вашего внимания. Во-вторых, крепко обдумайте выбор расы. Я советую остановить ваше внимание на людях, так именно им доступны все классы, а значит, они более настраиваемы. Высокая сопротивляемость эльфов или хафлингов к магии, конечно, может пригодиться, но серьезные магические битвы начнутся примерно к середине игры, а там волшебники не тратят свое время на заклинания первого уровня Charm и Sleep. Что же касается гномов и дварфов, то магии они почти не научены, хотя из дварфов и получаются хорошие воины. А в целом выбор расы очень сильно зависит от выбора профессии: если нацелились на магию, то берите человека; воинские искусства – дварф; рейнджер или вор – эльф или полуэльф.

Профессия. Берите или мага, или воина. Рейнджер или паладин вызывают достаточно хлопот в управлении: стал берсерком от испуга, убил спящего человека или беззащитного прохожего и потерял от такого преступления свои способности, то есть стал падшим рейнджером или паладином... А специальных квестов для восстановления былого статуса не предусмотрено. Вор же дается в качестве компаньона прямо в самом начале игры, и иметь двух воров в одной команде – это, мягко говоря, неразумно. Бард вообще не стоит упоминания – им хорошо отыгрывать различные ситуации в настольной сессии, но в бою именно в BG он совсем плох. Брать в дорогу в качестве главного героя клирика или друида вряд ли нужно, так как они достаточно часто встречаются в качестве потенциальных участников партии, кроме того, в бою они хуже бойца, а другие свои таланты в полной мере раскрывают лишь при достижении четвертого-пятого уровня. Вот тогда появляются скелеты, вызовы молний и прочие эффектные приемы.



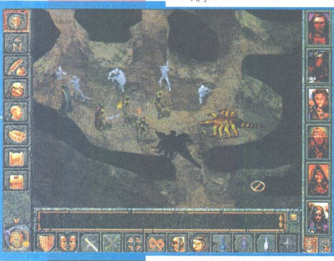


Выбрав путь магии, делайте ставку на магов-специалистов (Specialist mage): достигнув нового уровня, они получают не одно заклинание, а два, да и свои заклинания лучше знают. Другой момент: начинаете игру вы с двумя заклинаниями, а не с одним – почувствуйте разницу. Есть у специа-



BALDUR'S

листов и недостатки. Они не могут применять заклинания противоположной сферы, например, нашему Necromancer'у была недоступна сфера Illusion, что, впрочем, ему стало абсолютно безразлично, когда в отряд вошел маг-Enchanter по имени Xan. Как результат, у обоих магов было повышенное количество заклинаний по сравнению с обычными волшебниками. К тому же они дополняли друг друга, так как один всегда знал то, что не знал другой.





Воин удобней в битве, но, на наш взгляд, очень скучен, поэтому мы ограничились лишь одним таким в своей команде, чтобы его толстая шкура прикрывала магов, пока они быстро-быстро жестикулируют и говорят по латыни. В защите вора и волшебников и состоит функция как паладина, так и воина, на большее они способны только при встрече с противником, который их слабее. Правда, по устоявшейся традиции начинать новую игру воином легче, так как маги в этот момент очень слабы и их надо лелеять и холить, пока они не получат хотя бы третий уровень. А в рукопашной схватке махать кинжалом или посохом магу как здоровье не позволяет, так и неспособность брать в руки серьезное оружие или надевать что-нибудь тяжелее робы или плаща.

В общем, всё просто: если хотите сначала помучиться, а потом чувствовать себя королем, когда враги поджариваются на вызванном вами огне, то выбирайте мага. Если вначале игры хотите чувствовать себя почти королем, а потом поджариваться на магическом огне (хе-хе), то ваш человек – воин. Многое зависит от вашего терпения и стиля боя.

Alignment, он же характер героя. Как известно, каждый значимый персонаж в мире AD&D имеет свой Alignment, который можно перевести как «мораль», «характер», «система ценностей» и т. п. Характер в BG определяет отношения между героями в команде и их реакцию на действия главного героя. Выбор характера немного ограничивается выбором профессии (к примеру, паладин – только добрый и законопослушный), но только немного, так как и некромант может быть и добрым, и законопослушным. Немного странно, не правда ли? Настоятельно рекомендую либо поставить Lawful Neutral или Neutral Good, так как у героев, которых легче всего найти, как правило, сходный полунейтрально-полухороший характер, а значит, вас они всегда поймут и стычки в группе станут редкостью (если вообще когда-нибудь произойдут). В любом случае старайтесь долго не держать в своей команде героев с противоположными характерами: добрых и злых, законопослушных и хаотических. Рано или поздно произойдет стычка, в которой одна часть группы будет сражаться против другой – страшное зрелище. Также злые товарищи не любят, когда репутация группы становится очень высокой, как и добрые не захотят быть в группе, если начнется массовое убиение беззащитных людей.

Abilities, они же основные характеристики героя. Покидайте кубики (Reroll) полминуты, сохраните самый лучший результат (Store) и покидайте кубики ещё минуту. Если результаты будут хуже, то восстановите сохраненные старые (Recall) и распределите характеристики, уменьшая одни, чтобы повысить другие. Магу нужен высокий показатель ума (Intelligence) – повысьте до 18, выносливости (Constitution) – до 18, ловкости (Agility) – до 16–17. Нужна и неплохая сила (Strength) – 15–17, чтобы мог таскать тяжести. Про харизму (Charisma) можете забыть, она особо магу не нужна. В вашем отряде будет ещё люди с высокой харизмой, которые и станут вести переговоры с NPC. А вот с мудростью (Wisdom) не так-то просто. Во-первых, она нужна некроманту, во-вторых, от неё зависит сопротивляемость некоторым заклинаниям (тем, что действуют на разум), да и показатель Lore несколько повысится. Что касается воина, то максимально увеличьте его силу, выносливость и ловкость в ущерб уму, мудрости и харизме. Если уж решитесь играть жрецом или друидом, то обязательно поднимите до максимума мудрость: для них это очень важно, чтобы получить дополнительные заклинания.

Далее идут воинские умения (Proficiencies). Количество звездочек, выделяемых персонажу, зависит от выбранной профессии: у мага – одна, а у воина – четыре. Магу советую дать в умения Small Sword, чтобы он получше орудовал кинжалом. Воин пусть тратит две звезды на Bow и две – на Large Sword. Axe, Spear и Spiked Weapons отвергайте сразу, навсегда и для всех героев, если не любите экзотики. А вот клирику и друиду подойдут и Blunt Weapons, и Missile Weapons. У нас в команде на ранних этапах и воин, и друид, и воровка вначале атаковали противника огнем из луков и метательными стрелками,



а только затем добивали его оружием типа молота или мечей в рукопашной схватке. То есть можно прекрасно обойтись без специальных лучников-рейнджеров собственными силами, если вовремя менять оружия в кармане героев. Не забывайте, что впоследствии при повышении уровней вам будут выделяться дополнительные звездочки для роста воинских умений. И воин шестого уровня станет Мастером длинных клинков, если загонит в них дополнительные две звезды к имеющимся двум.

Далее у магов идет меню выбора заклинаний, которые он будет знать в начале игры. У специалиста есть три заклинания, а у обычного мага – два. Советую взять боевые спеллы вроде Magic Missile и Chromatic Orb, но не те, что можно получить почти сразу в ходе пролога или начала первой главы (типа Armor, Identify, Infravision и некромантических заклинаний). Следующее меню посвящено выбору заклятий из списка известных вам, которые на данный момент запомнит маг. Впоследствии вы сможете запомнить любые другие заклятья, стоит только войти в волшебную книгу, произвести нужные изменения и непрерывно проспать 8 часов.

BROTHERS IN ARMS

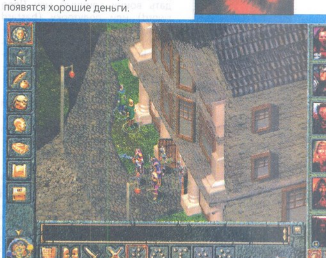
Наиболее оптимален, на наш взгляд, следующий классовый состав отряда: воин (Khalid), друид/воин (Jaheira), два мага-специалиста (одним должен стать Xan – у него есть Moonblade, самое лучшее оружие ближнего боя для мага), клирик и вор (Imoen). Постараюсь объяснить.

Пользоваться магией нужно умеючи, и надо научиться вовремя отводить магов от опасностей. Поэтому не берите в команду более двух магов, но и познаний одного тоже будет недостаточно, так как заклятья имеют свойство очень быстро заканчиваться. Если у вас есть два мага-специалиста разных школ, то при определенном раскладе их заклинания дополняют друг друга (например, главный герой-некромант и маг-Enchanter). Кроме этого, у двух специалистов количество заклинаний почти равно количеству заклинаний у тех «обычных» магов. Идем дальше. Магов прикрывают воины, иначе тем долго не продержаться, ведь бойцы они неважные. Учтите, если магу достанется сильный удар, то он потеряет заклинание, которое в данный момент использует. Независимо от того, как удачно дерется воин, его все равно ранят, а значит, нужны целители-клирики или друиды. Конечно, можно поспать, и тогда здоровье каждого персонажа поднимется на единицу (если сон не был прерван), но таким путем лечиться очень долго. Нужно поспать, использовать целебные заклинания клириков/друидов и снова поспать – вылечитесь очень быстро. К тому же духовная магия жрецов бывает не менее полезной, чем чистое волшебство колдунов. Тот же Animate Dead – без него почти не обойтись.

Итак, один клирик обязательно должен быть в команде плюс воин и два мага-специалиста. Осталось ещё два свободных места. Одно из них займет вор, вернее, воровка Имоен. Без вора в мире Baldur's Gate никуда, это вам не Dark Sun, где вор был не нужен. Вор прячется, что позволяет бить дальнобойной магией по оппонентам, которые вас не видят, и убегать от стражников, заставших вас за воровством из чужого дома. Вскрытие замков также важно, особенно во второй половине игры. Развитое умение воровства помогает легко обчищать карманы прохожих и быстро богатеть; если наворовать побольше дорогих предметов из магазина, а затем их тут же продать, то можно почти не нуждаться в деньгах. Воровская способность нахождения ловушек по сравнению с предыдущими навыками менее важна, поэтому развивать её стоит в последнюю очередь. При каждом повышении уровня вору дается 20 очков, на которые он может поднимать на нужное ему количество процентов одну или сразу все свои способности. Рекомендую сначала все очки от двух-трех уровней вложить в развитие навыка взлома замков и перемещения в тень. Практика показала, что выше 100 процентов способности поднимать неразумно – в этом случае переходите на развитие других навыков.

Также вор имеет хитрый и подлый приемчик под названием «Удар в спину» (Backstab). Конкретно в Baldur's Gate он применяется так: переходите в тень и бейте врага. Если удар был удачным, то будет нанесён повышенный (двойной или тройной – в зависимости от уровня) урон, причем неважно, был нанесён удар в спину или в лицо, главное, чтобы вор был в тени. Естественно, применять удар в спину можно против большинства врагов, за исключением тех, у которых спины нет по определению – слизняк, например. Прятаться в тени полезно и при взломе сундуков в домах – иногда появляются стражники и уличают вас в воровстве. Если это ребята из Flaming Fist, то откупаться бесполезно и даже вредно – ухудшите репутацию. Есть два пути: нагрубить и убежать из дома на улицу, так как стражники не умеют выходить или входить в дома, или спрятаться вором в тень и просто уйти.

В Берегосте, в магазине Thunder Hammer, обязательно прикупите вору Shadow Armor. Это наилучшие доспехи из всех доступных для воровской профессии, они прибавляют 15 % к перемещению в тень. Стоят они, конечно, дорого – около 15 000 монет, но даже такие расходы себя быстро оправдают. В том же магазине можно прикупить и не менее дорогие уникальные предметы типа арбалета Скорости (бойцу) или ядовитого кинжала (лучше всего магу), на которые стоит разориться, как только появятся хорошие деньги.



Воин. Самое главное для него – максимально развить свой AC и THAC0 и получить мощное магическое оружие. AC (Armor Class – уровень защиты) достигается за счет высокой ловкости, надетой брони и дополнительных штучек: амулетов, колец, щитов и т. п. Чем меньше AC воина, тем труднее попасть по нему. AC в BG может очень сильно варьироваться: от плюс 13 до минус 11. Последнее значение, как вы понимаете, наилучшее для вашего героя, а первое – наихудшее. Думаем, стоит написать, как можно достичь AC в −10 ед.; внимательно прочтите, если хотите со-





здать непробиваемого воина со свойствами танка. Воину удалось достичь отметки −10 AC благодаря Full Plate mail, щиту +1, кольцу защиты +2, шлему Балдура (+1 к защите), ятагану +5 Defender Twinkle (+2 к защите) и наручням Ловкости (увеличение ловкости до 18 равно защите +2 в случае с Калидом).

THAC0 (To Hit Armor Class 0 – пробивание вражеской защиты со значением AC 0) определяет, насколько успешно персонаж сможет найти незащищенное место в доспехах врага и нанести туда удар. Чем меньше THAC0, тем лучше – он определяется умением владеть определенным оружием (proficiencies), показателем силы и классом героя, а также некоторыми артефактами, влияющими на THAC0. Самому умелому герою – воину – удалось достичь THAC0 в 7 ед., а вот у мага Ксана к концу игры он был равен 14.

Оружие. Самым полезным, безусловно, является магическое, но оно попадается не так часто, а посему на первых порах нужно обходиться обычным. Советую дать воину длинный меч (long sword) или полуторку (bastard sword), а вот про двуручники придется забыть, если желаете носить щит. Большой щит тем более полезен, так как он не только увеличивает AC на единицу, но и дает единицу к защите от стрел.

И ещё несколько наблюдений по поводу мультиклассовых персонажей. Эта радость по правилам AD&D недоступна людям, и её действие заключается в следующем: весь опыт, получаемый персонажем, делится на две (а может, и на три) равные доли, которые идут двум (или трем) профессиям-классам. Таким образом можно получить человечка с навыками воина/вора/мага (и т. п.), что очень приятно. Но, к сожаленью, повышать свой уровень тот самый специалист на все руки будет намного дольше героя с одной профессией, да к тому же будут учитываться ограничения той или иной профессии.

Воин/вор/маг, к примеру, сможет носить тот же уважаемый мною Full Plate Mail, но вот воровские способности он при этом потеряет и магией пользоваться не сможет. Посему придется снять доспехи и идти в бой или вообще без брони, либо с совсем слабенькой. То есть воин будет явно никудышный, а маг и вор тем более, так как его сверстники одного класса уже будут более опытны и опередят универсала в своей профессии на уровень, а то и два. А вот двуклассовость все же имеет свои плюсы и некоторое применение: если нужно взять в команду какую-либо профессию, но при этом на специалиста в ней нет места в партии. Стоит взять Джахейру, воина/друида, так как чистый друид вам не нужен (он во многом дублирует клирика), но иметь некоторые его спецспособности вам хотелось бы. А воин/друид будет вам и неплохим бойцом, и природные знания у него есть.

Итак, классовый состав уяснен, а также и проблема различных характеров (Alignment) героев. Ведь все в нашей тщательно подобранной компании придерживались трех моделей поведения: клирик Branwen и друид/воин Jaheira – True Neutral, маг Xan и маг Specialist – Lawful Neutral, воин Khalid и вор Imoen – Neutral Good. То есть ругани, а тем более драк в такой компании никогда не наблюдалось: и классовый состав оказался сбалансирован, и характерами герои сошлись.

И ещё один совет. Перетаскиванием иконок героев вы определяете лидера группы. Правило тут одно – чья физиономия находится на самом верху, тот и главный. Именно от харизмы лидера зависит отношение к вашей группе и уровень цен в лавках. Поэтому лидером должен быть персонаж с наивысшим в отряде уровнем харизмы, хотя лидерство и сделает его привлекательной мишенью для монстров. Твари больше обращают внимания на вожаков партии: обычно они идут первыми, а уж затем двигаются остальные.

Ниже приведен перечень всех потенциальных кандидатов на вакантное место в вашем отряде. Начальный уровень у таких союзников будет равен среднему уровню героев вашей команды. То есть чем круче ваши ребята, тем большего уровня будут становиться новые союзники. Запомните также, что некоторые NPC ходят парами, и если выгнать одного из них, то уйдет и второй. К счастью, если послать ненужный персонаж на верную смерть и его убьют, то проблема с ненужной личностью легко решится, а его друг/подруга останется с вами. Следующие NPC неразлучны: Xzar и Montaron, Jaheira и Khalid, Minsc и Dynaheir, Eldoth Kron и Skie.

Имя	Раса	Класс	Характер	Местонахождение (область)	Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha	Особые способности
Ajantis	Человек	Паладин	Lawful Good	Хижина под BG	17	13	16	12	13	17	
Alora	Хафлинг	Вор	Chaotic Good	BG: Hall of Wonders	8	19	12	14	7	10	
Branwen	Человек	Клирик	True Neutral	Carnival	13	16	15	9	16	13	Spiritual Hammer
Coran	Человек	Боец/Вор	Chaotic Good	Cloakwood1	14	20	12	14	9	16	
Dynaheir	Человек	Invoker	Lawful Good	Gnoll Stronghold	11	13	16	17	15	12	Slow Poison
Edwin	Человек	Conjurer	Lawful Evil	Nashkel	9	10	16	18	9	10	
Eldoth Kron	Человек	Бард	Neutral Evil	Cloakwood3	16	12	15	13	10	16	Создание отравленных стрел
Faldorn	Человек	Друид	True Neutral	Cloakwood3	12	15	11	10	16	15	Summon Dread Wolf
Garrick	Человек	Бард	Chaotic Neutral	Beregost	14	16	9	13	14	15	
Imoen	Человек	Вор	Neutral Good	Восток от Candlekeep	9	18	16	17	11	16	
Jaheira	Полуэльф	Боец/Друид	True Neutral	Friendly Arm Inn	15	14	17	10	14	15	
Kagain	Дварф	Боец	Lawful Evil	Beregost	16	12	20	15	11	8	
Khalid	Полуэльф	Боец	Neutral Good	Friendly Arm Inn	15	16	17	15	10	9	
Kivan	Эльф	Рейнджер	Chaotic Good	High Hedge	18/12	17	14	10	14	8	
Minsc	Человек	Рейнджер	Neutral Good	Nashkel	18/93	15	15	8	6	9	Berserk
Montaron	Хафлинг	Боец/Вор	Neutral Evil	Восток от Candlekeep	16	17	15	12	13	9	
Quayle	Гном	Illusionist/Клирик	Chaotic Neutral	На мосту в BG	8	15	11	17	10	6	Invisibility
Safana	Человек	Вор	Chaotic Neutral	Маяк	13	17	10	16	9	17	Charm Animal
Shar Teel	Полуэльф	Боец	Chaotic Evil	Восток от Temple	18/58	17	9	14	7	11	
Skie	Человек	Вор	True Neutral	Поместье Entar Silvershield в BG	11	18	15	15	8	13	
Tiax	Хафлинг	Клирик/Вор	Chaotic Evil	Штаб Flaming Fist в BG	9	16	16	10	13	9	Summon Ghast
Viconia	Темный эльф	Клирик	Neutral Evil	Peldvale	10	19	8	16	15	14	50 % сопротивления к магии
Xan	Эльф	Enchanter	Lawful Neutral	Nashkel Mines	13	16	7	17	14	16	Хозяин меча Moonblade
Xzar	Человек	Necromancer	Chaotic Evil	Восток от Candlekeep	14	16	10	17	16	10	
Yeslick	Дварф	Боец/Клирик	Lawful Good	Шахты у Cloakwood	15	12	17	7	16	10	Dispel Magic

СОВЕТЫ

Вести разговор нужно очень внимательно. Конечно же, с врагами слишком галантными быть нельзя, так же, как и не нужно ссориться с возможными союзниками или людьми, просто желающими помочь. В разговоре с незнакомцами не грубите и выбирайте самую вежливую фразу из всех доступных.

В храмах можно лечиться, убирать болячки, воскрешать покойных и делать пожертвования. Как правило, лечиться в них дороговато – лучше поспать несколько ночей в гостинице рядом. Болячки убирать тоже вряд ли нужно будет, ведь обо всех проклятых вещах мы предупреждаем, да и вы никогда не будете надевать или брать в руки вещь, не опознав её предварительно с помощью Identify. Опознавание можно и провести в магазине за 100 монет, но лучше экономить деньги и доверить проведение процедуры вашим магам.

Воскрешать покойных довольно дорого, хотя нам это было безразлично. Если вы выигрываете битву, то смертей можно избежать; ежели проигрываете, то лучше отступить и вернуться к обидчикам позднее, набрав несколько уровней и раздобыв снаряжение получше. И всегда можно загрузить предыдущую сохраненку, если дела уж совсем плохи... Опасайтесь смерти главного героя – в этом случае никто вам его восстанавливать не даст.

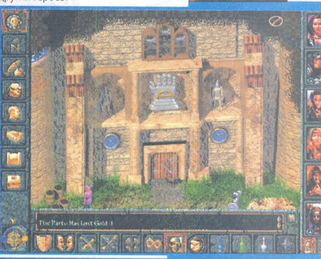
Пожертвования нужно делать осторожно. Они дают немного любопытной информации, но обычно не очень ценной. Если сразу пожертвуете крупную сумму золотых, то получите улучшение репутации. Однако, если дадите такую сумму, которая чуть-чуть не дотягивает до прибавления единицы к репутации, то вы ничего не добьётесь даже при пожертвовании второй раз недостающей суммы.

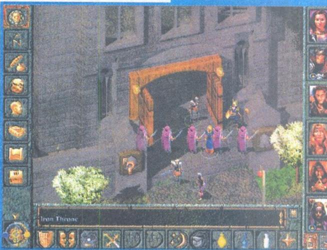
Умение максимально эффективно и плотно забивать рюкзаки героев – это настоящее искусство. Очень сложно решить, что выбросить, а что оставить, что стоит носить с собой на «черный день», а что может и вовсе не пригодиться. Рекомендую раз в два часа игры устраивать пятиминутную ревизию сумок всех персонажей. Во-первых, находите и продавайте все драгоценности и подобные вещи, в суматохе забытые где-то в дальнем углу. Во-вторых, вовремя перекладывайте стрелы и камни в освободившиеся слоты для них, чтобы освободить место. Также находите все бутылки одного типа и собирайте их в одну упаковку. Последнее не так легко, как кажется, ведь разнообразных напитков и зелий – десятки видов, и вскоре ими будет забита добрая половина места в инвентаре героев. Самое смешное, что если у героя есть один напиток определенного вида и вы дадите ему ещё один такой же, то вы получите два места, предназначенных под эти напитки. То есть вещи одного типа даже в рюкзаке одного героя друг в друга автоматически не складываются – это нужно делать самому! Порой такой «микроменеджмент» надоедает жутко, особенно во второй половине игры, когда этим занимаешься достаточно часто. Вот если бы все предметы одно типа сразу сами складывались друг в друга, понимаешь...

Сон. Чтобы отряд поддерживал максимальную боеспособность, нужно периодически отсыпаться. Восемь часов непрерывного сна всегда восстановят потраченные заклинания клириков и магов. Однако часто сон прерывается, магия не восстанавливается и появляются новые враги. Чтобы обезопасить себя от таких вот вмешательств в отдых героев, лучше всего спать в гостиницах. Есть и другой вариант: отдыхать в безопасных местах, к примеру, на мосту в Baldur's Gate. Даже в богатой на монстров области можно безопасно спать, если встать около её кромки. Если появятся монстры, просто перейдите в другую область.

Скрипты, то есть заданные модели поведения. Общий совет таков: не стоит овчинка выделки, не пользуйтесь. Серьезную битву нужно проводить самому, периодически вызывая паузу и отдавая ценные указания. Простые сражения, когда ваше преимущество очевидно, тем более не требует скриптов – их можно проводить без паузы и всяких предосторожностей. Приведу в качестве примера игровую ситуацию: вор ушел в тень и направился к толпе гноллов, чтобы открыть их для огненного шара мага. По скрипту, увидев врага и остановившись, вор принялся стрелять или пошел в рукопашную, чем открыл себя. Гноллы тут же побежали к нему, а в это время файрболл мага ушел в никуда, за их спины. Вора забили, да и маг далеко не ушел. Мораль такова: вор без скрипта остался бы в тени и не привлек бы к себе внимания, а вот огненный шар попал бы в цель и все закончилось бы для вас хорошо.

Другой вариант. На вас напали хобгоблины, а у вашего лучника экипированы магические стрелы +2. Вот он и потратит их все на тварей, если вы не успеет вырвать их из рюкзака персонажа. А если завязалась рукопашная, а ваш стрелок имеет на вооружении взрывающиеся стрелы и палит в самый центр заварушки? Перед глазами стоит превеселая картина: огромный круг огня, крики, стоны раненых и половина ваших ребят в глубоком нокауте. С магом ситуация ещё хуже: представьте, он кинул определенное скриптом заклинание, а вам нужно было совсем другое, вот и ждите теперь, пока маг отдохнет, и не пропустите тот момент, когда он захочет применить следующее заклинание. А то будете ещё ждать, отвлекаясь от всех других героев.





Можно, конечно, посидеть часик-другой за детальной разработкой нужных вам условий в скриптах, но все жизненные ситуации не предусмотришь, это просто невозможно из-за их разнообразия. Посему даже ваши собственноручно составленные скрипты могут в любой момент вас подвести. Хотя идея со скриптами действительно хорошая, да и реализация отличная, ведь вам предоставляются уже готовые модели поведения для каждого героя, но... Все надо делать самому, так оно надежней будет. Пауза – это лучший скрипт.





ТАЙНАЯ СИЛА

Каждый магический предмет с защитными или атакующими функциями характеризуется определенной цифрой после знака «+». Бывают пять градаций таких плюсов: от самых слабых предметов с +1 до супермощных +5. В BG магические вещи встречаются достаточно редко по сравнению, скажем, с Diablo. Всего в игре присутствуют порядка полусотни вещей с +1, около двадцати предметов с +2 и десять-двенадцать с +3 и выше. Впрочем, выше вещей с +3 немного – мифриловая кольчуга +4 Дриззта и его же +5 ятаган Twinkle. Поэтому нужно лелеять и холить +2 вещи, а +1 обязательно брать с собой с тел поверженных недругов и продавать за большие деньги.

Некоторые магические вещи прибавляют определенный процент к защите от магии. Это плащ основателя города Baldur's Gate по имени Балдур (+25 %) и роба архимага (+5 %). Учтите, что сопротивление происходит ко всей магии без исключений. Так что не удивляйтесь, если Cure Serious Wounds клирика был потрачен впустую, просто сопротивление мага оказалось сильнее. То есть при лечении обязательно снимайте такие штучки и не пейте специальные напитки сопротивления магии просто так. Некоторые расы имеют врожденную сопротивляемость к магии – вам встретится жрица из темных эльфов, с врожденным 50 % Magic Resistance. Брать её не советую, так как с тем же лечением потом намаетесь, хотя и половина вражеских заклинаний будет по ней мазать. Ещё раз о робе архимага – существует три её вида: для злых, добрых и нейтральных магов. Последние два типа продаются в High Hedge, а вот для злых магов найдёте робу, убив Даваерона – повелителя шахт около Тенистого леса. В любом случае купите или найдите робу для вашего любимца, ведь она является самой лучшей доступной одеждой для мага.

Для наилучшего результата магию нужно применять в комбинациях. Самая наглядная – Animate Dead и Stinking Cloud. Вы кидаете в толпу врагов кислотное облако, в котором они задыхаются и теряют сознание, и вводите скелетов с иммунитетом к этому заклятью. Все! Просто методично убиваете лежачих и празднуете победу. Очень полезно против групп магов и опасных монстров типа базилисков. Да, на тех же скелетов не действует ни взгляд базилисков, вызывающий окаменение, ни очарование от нимф и вредоносных магов, ни заклятья сна, так что кидайте скелетиков на самые опасные участки боя.

Другая комбинация: Mirror Image и Fireball. Огненный шар очень опасен для ваших героев и требует грамотного прицеливания и упреждающей стрельбы. Ведь большинство монстров сразу же идут на сближение, и кидать по ним файрболлом бывает очень непросто. Поэтому создайте зеркальное изображение мага, пошлите его вперед к толпе тварей и кастуйте огненный шар прямо на мага! Как только монстры добегут до вашего колдуна, он и скастует искомый Fireball. Причем мага он не затронет, а лишь уничтожит его зеркальное изображение, а вот тварям мало не покажется. Если кто и выживет, то мигом сбежит от безумного страха. Догоните и добейте, чтоб не ушли.

Третья эффектная комбинация. Web и жреческий Free Action. Почти все оппоненты связаны по рукам и ногам липкой паутиной, а воин бодро подбегает к каждому и в порядке общей очереди безнаказанно «обижает». Заметьте, что уникальный меч Spider's Bane автоматически дает воину Free Action до тех пор, пока он у него в руках. Ещё одна комбинация. Кидаете в толпу Silence, чтобы сделать невозможным произнесение заклинаний плюс перед этим кастуете на своих колдунов Vocalize, что позволит обойтись вашим мастерам магии без всяких слов.

Не нужно пренебрегать простыми заклятиями первого уровня. Ведь каких мощных ребят укладывали спелл первого уровня Entangle и пара лучников в виде вора с луком и воина с арбалетом! Entangle хоть и позволяет врагу драться, но полностью лишает его способности передвигаться. К тому же Entangle действует только на врагов, в отличие от Web, который сковывает паутиной и своих героев, и врагов.

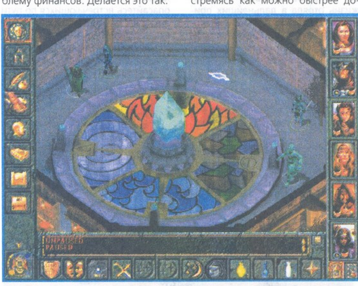
Постарайтесь купить как можно больше свитков с заклинаниями – это единственный способ получить доступ к новым заклинаниям. Выберите опцию Write Magic, и свиток исчезнет, чтобы заклятье появилось в вашей магической книге. Возможна неудачная запись свитка, т. е. свиток используется, а заклятье не перепишется. Это отражается в показателе Chance to learn a spell, который зависит от показателя ума мага. В общем, сохраняйтесь перед каждым переписыванием свитков, а в случае неудачи просто загружайтесь и пробуйте снова. Не забывайте, что сила мага – не только в количестве заклинаний, которые он может запомнить, но и в разнообразии его волшебной книжки. Каждое новое заклинание, переписанное в книгу мага, повышает полезность вашего колдуна в самых различных ситуациях. На практике есть всего два основных способа получить свитки с новыми заклинаниями: мародерство, то есть обыск трупов магов-противников, и покупка в магазинах волшебства. С первым все понятно, а вот магазины найти не очень просто, всего их два: в High Hedge и в самой первой области города Baldur's Gate. Покупайте свитки и не жалейте на это денег.

В схватках с колдунами знайте, что в первую очередь они кастуют обычно самые мощные заклинания, а значит, им требуется значительное количество времени для их произнесения. У вас есть шанс

помешать магу закончить произнесение заклинания, если вы успеете нанести ему какой-нибудь серьезный вред до того, как он закончит махать руками. Нужно просто перебить вражеское заклятье или меткой стрелой, или своим быстрым заклятьем. Тут хорошо работает Magic Missile, очень удобная и полезная вещь. Если успеете попасть по колдуну, то его старания пойдут прахом...

ВЫ ЧТО-ТО ПРОДАЁТЕ? Я БЕРУ ОПТОМ

Внимание всем любителям легкой жизни! В Baldur's Gate есть один интересный баг, который позволяет без проблем решить проблему финансов. Делается это так.



Раздобудьте какой-нибудь драгоценный камень (неважно, какой именно) и снадобье (тоже любое). К примеру, можете использовать healing potion и andar gem. Зайдите в inventory вашего персонажа и положите снадобье в «горячую» ячейку. Выйдите на основной экран. Видите снадобье в нижнем ряду ячеек? Отлично. Снова войдите в inventory и замените снадобье на драгоценный камень. Переключитесь на основной экран. Там в нижней ячейке по-прежнему красуется лечебное снадобье. Щелкните на нем несколько раз **левой** и **правой кнопками** мыши, потом зайдите в inventory. В окошке будет ваш камень, а под ним – маленькая надпись, что-то вроде 65 540. В магазине вы сможете продать это количество камней за кругленькую сумму – от 80 000 до 100 000 золотых (чем дороже был выбранный вами камень, тем больше денег получите).

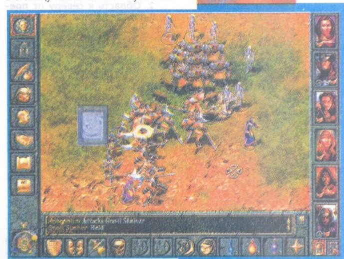
Теперь можно почти к волшебнику в High Hedge и накупить крутых волшебных стрел. А заодно и робы архимагов, и свитки с заклинаниями, да и вообще все, что вашей душе будет угодно...

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Писать прохождение Baldur's Gate по какой-то фиксированной очередности посещений нужных областей и пути к ним вряд ли возможно, так как к нужным локациям на карте каждый найдет свой путь: некоторые игроки будут задерживаться на квесты и драки с монстрами, а другие пойдут напролом, стремясь как можно быстрее добиться глобальной победы. Большинство областей вообще не обязательны для посещения, то есть их можно проигнорировать. Поэтому кратко обрисуем цель и наиважнейшие (по минимуму!) действия в каждой главе, а вы уж сами решайте, как её добиться, благо все области мы постарались максимально расписать, чтобы вы не пропустили ничего интересного.

Переход из одной области в другую устроен очень хитро. Вы можете попасть из противоположного края карты в нужное вам место совсем игнорируя локации между целью путешествия и вашим месторасположением. Бывают, правда, засады, но их легко избежать, просто выбежав из области. Чтобы попасть в понадобившуюся область, нужно найти путь к ней, то есть обнаружить локацию рядом и подойти всеми героями к краю карты в нужном направлении. Теперь увидите новую область, выделенную синим цветом. Это означает, что вы там ещё не бывали, но уже можете это сделать из любой точки глобальной карты.

Итак, **Пролог**: начинаете вы в области Candlekeep, вокруг замка. Поговорите с Горионом и отправитесь с ним в путь. **Первая глава**: очутившись в области на западе от Candlekeep, берите первых трех напарников. Затем стоит зайти в Friendly Arm Inn и взять двух союзников: Калида и Джахейру. Идите в Nashkel. **Вторая глава**: Посетите Nashkel Mines и нанесите «дружественный» визит местному боссу, «богу кобольдов». После убиения последнего возьмите из сундука письма. **Третья глава**: возвращайтесь в Берегост, найдите в таверне Feldepost's Inn бандита и выбейте из него информацию о лагере бандитов. Вооружитесь хорошенько и порешите лидеров разбойников в том самом лагере, а затем снова читайте письма. **Четвертая глава**: см. Тенистый лес Cloakwood, вам надо пробиться через него и попасть в копи Mines. Успокойте Даваеорна, одного из лидеров недружественных вам сил. **Пятая глава**: город Baldur's Gate теперь открыт для посещения, поэтому выбирайтесь из шахт и направляйтесь в него. Выполните задание для Скара, начальника Flaming Fist, по инспекции странностей в купеческой гильдии. После чего пообщайтесь с одним из четырех глав города, герцогом Элтаном. Доложите тому о необходимости посетить Candlekeep. **Шестая глава**: полностью проходит в Candlekeep – внутри замка и в подземельях Candlekeep. **Седьмая глава**: стряхните с мечей кровь нежити и Изменяющих форму и шагайте в столицу Baldur's Gate – путь к по-



BALDUR'S

беде. Пройдите Лабиринт и Подземный город. Вступите в финальную схватку с неприятелем в храме Баала.

В ПОИСКАХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Прямо с первой главы у вас есть прекрасная возможность исследовать все области на игровом пространстве, за исключением города Baldur's Gate и нескольких сюжетных локаций. Однако лучше всего пройти до второй-третьей главы и лишь затем, вооружившись мощной магией и острыми мечами, подняв уровень ваших героев, пройтись огнем и мечом в поиске новых монстров и новых сокровищ.

1. Область в юго-восточном углу



В северной части встретите двух занимательных людей: воина, рассказавшего о дезертире, и гнома. С последним поговорите побольше, так как он видит сны, в которых ваш герой умирает... В конце беседы получите волшебный свиток. В центре карты женщина охраняет тело, поговорите и заберите это тело. Нужно отнести его в Friendly Arm Inn, в местный храм. За сей добрый поступок получите пару зелий, 500 очков опыта и плюс единицу к репутации.

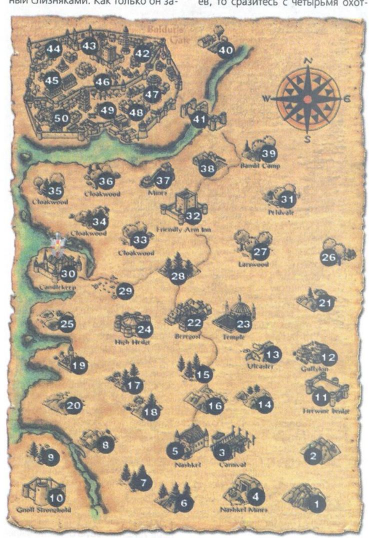
2. Область к северу от предыдущей



Оглянитесь вокруг – вы оказались в гористой области, неподалеку от шахт. Идите на запад, а затем на юг. Исследуйте область, и наткнетесь на сумасшедшего, одолеваемого страхами и ужасами. Согласитесь помочь и получите кинжал +2. На экран восточнее находится вход в пещеру, внутри которой обосновался Revenant. Он попросит отдать ему кинжал. Если сделаете это, то нежить погибнет (+900 очков опыта). Однако настоятельно рекомендую забить нежить, так как у вас останется этот магический +2 кинжал и получите больше опыта (+3 000 очков). Обыщите оба саркофага ради напитков и денег.

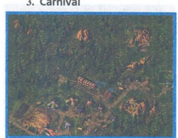
Еще одна пещера находится в юго-восточной части карты, её охраняют несколько скелетов. А внутри живут три гхаста, три мощных существа, способные заморозить ваших ребят. В саркофагах найдется несколько магических вещей: стрелы +2, посох для вызова монстров (сильно облегчит жизнь отряда в дальнейших приключениях, но пользуйтесь им экономно), кольчуга +1, напиток силы ледяного гиганта. На экран северо-западнее находится маг, окруженный слизняками. Как только он заведет с героями беседу, либо откажитесь от участия в его эксперименте (тогда он исчезнет), либо попросите переписать заклятие управления слизняками (тогда состоится бой с магом). Советую быстро убить мага (+1 400 очков опыта), отвлечь слизняков либо кем-нибудь из героев, либо вызванными из посоха монстрами и схватить с тела свитки и плащ. После этого от слизняков лучше убежать – очков опыта за них дадут немного, а вот опасны они очень. Плащ мага довольно хорош: +1 против режущего оружия и +1 к спасброскам от смерти. А свиток с Lightning особенно полезен, ведь заклятья третьего уровня встречаются нечасто... Можете покидать локацию, только опасайтесь встречающихся по пути анкхегов, то бишь огромных червяков с кислотными плевками.

Впрочем, если вы уже более-менее натренировали своих героев, то сразитесь с четырьмя охот-



ницами за вашими головами. Найти их можно около северного края области: получите много очков опыта, неплохие деньги, напитки и +1 улучшенную кожаную броню, а также и обычную кожанку +2.

3. Carnival

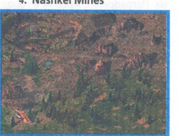


Несколько шатров, в которых торгуют оружием, а в одном – магическими артефактами. В северном шатре встретите мага, явно желающего убить невиновного человека. Сначала узнайте, в чем дело, а потом выберите первую фразу, чтобы оскорбить мага. Тот обидится и нападет, но если скажете другую фразу, то он убьёт пленницу и опять же нападет. Забейте мага, получите 900 очков опыта. (Осторожно! Первое заклинание лучше всего перебить с помощью Magic Missile, чтобы не разбираться с зеркальными изображениями колдуна.) Помимо пары свитков возьмите неплохой плащ для вашего волшебника и обыщите полки. Наконец поговорите со спасенной пленницей. Выбирайте последнюю фразу, и получите напиток героизма. Можно спасти ещё одну девушку неподалеку, если сможете вывести её из окаменелого состояния. Получите в отряд клирика (советую взять перед походом в шахты Нашкела), если захотите, только вылечите её и полностью вооружите. Кстати, некий пройдоха рядом предложат вам нужный свиток, снимающий заклятие окаменения, за 500 монет, однако не соглашайтесь, а купите такой же за 225 монет в любом ближайшем храме.

Не покупайте странные напитки у купца в шатре! Гадость полнейшая, хотя и дешевая. Увеличивает силу или ум до максимума, но зато понижает до минимума другие характеристики. К счастью, на время. В юго-западном углу карты найдёте площадь с волшебником. Он вызывает взрывающегося огра, как только вы с ним заговорите. Если заново начать беседу, то огр взбесится и нападет на вас, а волшебник удерёт. Огр самый обычный, ничего полезного на нем не найдёте.

Не заходите в большой шатер со столиками для игры, расположенный чуть севернее площади с волшебником, иначе вас обворуют. Впрочем, предупрежден – значит вооружён. Если нападёте сами и успеете забить гада, то получите немного золота и три напитка: излечения, воровского умения и ловкости.

4. Nashkel Mines



Если зайти в дом, то встретите только трех голодных собачек – ничего полезного. А вот в юго-западной части локации стоит артист, укравший драгоценности. То есть тот самый человек, о котором говорилось в Нашкеле. Скажите ему, что вы не Greywolf и что защитите его. Придет сильный воин – как раз тот самый Greywolf, с которым нужно справиться, чтобы помочь артисту. Советую заморозить вояку с помощью Entangle или Web и расстрелять издалека, а то уж больно сильный у него зачарованный меч, трудно справиться будет в честном бою. Убив воина (+1 400 очков опыта), снова поговорите с артистом (+1 репутация, 1 000 очков опыта) и заберите драгоценности с его тела (смерть произойдет без вашего участия).

Не забудьте обыскать и тело Greywolf'а ради сотни монет и магического меча +2 (тут же отдайте его воину, он будет очень рад подарку). Чтобы войти непосредственно в шахты, нужно сначала поговорить с человеком в красной одежде напротив входа, а затем с охранниками. На первом уровне шахт можете найти шахтера, просящего передать кинжал своему коллеге. На втором этаже вы столкнетесь с небольшим сопротивлением из кобольдов. На западе от входа найдёте зал с тем шахтером, которому нужно передать кинжал (+200 очков опыта). Переход на третий этаж находится в юго-восточной части горного лабиринта.

Опять ступайте к юго-восточной части этажа, чтобы найти спуск на четвертый уровень шахт. По-прежнему по пути будут встречаться многочисленные кобольды, да и пару пауков увидите. В центре этажа наткнетесь на кобольда, стреляющего огненными стрелами, обязательно нейтрализуйте его, причем не только потому, что каждая стрела может снять половину жизней вашего мага или вора. Просто нужно подобрать для ваших стрелков его огненные стрелы, ведь, как правило, у таких кобольдов их бывает по две штуки. Прежде чем переходить на четвертый этаж, отдохните и вылечитесь. Прямо около лестницы расположена западня, так что отправьте туда самого живучего героя, чтобы он обезвредил находящиеся рядом с пауками две ловушки со стрелами и одну с Magic Missile. Четвертый этаж очень маленький: быстро снимите охраняющего мост кобольда с огненными стрелами и его соратников. Зайдите внутрь здания в центре этажа и разберитесь с ещё небольшой порцией кобольдов. Вскоре к вам направится злобный клирик-главарь кобольдов, которого нужно ликвидировать (+650 очков опыта). Прибегут ещё кобольды с севера, а затем и скелеты. Советую или запутать кобольдов Entangle, или напугать их магическим Terror.

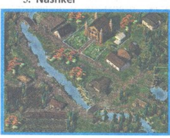


После смерти клирика освободите мага Xan (Ксана), он специалист сферы Enchantment/Charm. С тела клирика и из сундука заберите деньги, свитки и четыре магические вещи: сапоги, дающие +50 % к защите от электричества; магический короткий меч +1; артефактное кольцо, дающее одно дополнительное заклинание в каждом уровне заклинаний клирика или друида; реликвию Moonblade, то есть меч, подчиняющийся только одному человеку – Ксану. Кстати, большинство свитков пусть будут переписаны в книгу заклина-



ний Ксана, а то у него спеллов кот наплакал. Недоступные для него заклятья отдайте учить вашему магу. Как только вы достанете из сундука письма, глава завершится. Выходите из здания, перейдите мост, но не покидайте этаж, а следуйте по северо-западной кромке вокруг озера. Ликвидируйте двух слизняков и выходите из шахт.

5. Nashkel



В местной таверне нейтрализуйте очередную наемную убийцу (+650 очков опыта) и поспите. В магазине рядом ничего необычного нет, но запас стрел и болтов обновить не помешало бы. Шагайте дальше по дорожке, и с вами заведут беседу. Мэр города попросит очистить шахты от недружелюбных обитателей и уладить проблемы с добычей металла. Следующий человечек предложит вам 200 монет ни за что. Откажитесь, и получите единицу к репутации. У этой же персоны же можно получить задание: добыть драгоценные камни, украденные местным артистом. Последнего можно найти рядом с шахтами, в области (Nashkel Mines). По пути дальше заметите здание местного гарнизона. Зайдите внутрь, взломайте сундук, и обнаружите там магический короткий меч +1.

Если вас застукают за воровством, то всегда можно откупиться, дав взятку местному солдату. Напротив гарнизона стоит рейнджер Менск, он присоединится к отряду с условием, что вы ему поможете вызволить девушку из крепости гноллов (кстати, эти твари – его расовый враг). Теперь на карте появится крепость гноллов.

Если поговорить с солдатами, можно узнать о бегстве их капитана. Поговорите с жрецом в городском храме, и он заявит, что может помочь капитану. В местной таверне найдите Volo, известного героя мира AD&D, который является бессмертным (можете проверить). Он расскажет о капитане и шахтах. Кстати, с человеком на мосту можно поговорить и согласиться убить ведьму. В этом случае к вам присоединится маг по специализации Conjurer.

Как очистите шахты города от тварей, так сразу вернитесь в Нашкел и поговорите с мэром. Получите 900 монет, 100 очков опыта и прибавку единицы к репутации. Да! Напротив городского магазина вас уже будет ждать наемник-маг: забейте его (+650 очков опыта) и снимите с тела кольцо инфравидения, сапоги с +5 защитой от стрел и магический +1 короткий меч.

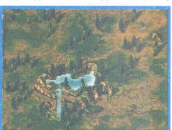
6. Юг от Нашкела



В следующей области, что прямо на юге от Нашкела, протекает бурная река. Тут и там бродят белые волки в дополнение к уже привычным монстрам. В юго-западной части области прикончите двух идиотов и снимите с любителя швыряться дартами наручни Стрельбы (+2 THAC0 к стрельбе). Чуть северо-восточнее центра стоят три воителя из города Амн. Нагрубите хорошенько и нарвитесь на драку – получите +1 длинный меч и +2 улучшенную кожаную броню. А также солидный запас +1 стрел из двух лучников.

7. Водопад

Переходите к водопаду, обозначенному на карте тремя елочками. Он находится в центре карты. Поговорите с девчонкой рядом и поищите в воде внизу водопада. За принесенное тело кошки получите 23 монеты (+200 очков опыта). В восточной стороне водопада находится пещера, в который лежат около трех сотен монет и алебарда +1. С западной же стороны водопада бегают ледяные волки,



с которых можно снять шкуры. Эти шкуры надо отнести в магазин в Нашкеле, где за каждую дадут по 500 монет. Можно накопить солидный капитал, специально отлавливая таких волков.

8. Горы на северо-западе

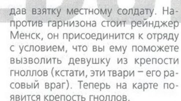


Здесь расположилась деревня ксвартов, синих карликов. С ними вместе живет пещерный медведь, так что будьте бдительны и магов без присмотра не оставляйте, пока воин гоняется за трусливыми ксвартами. В восточной части деревни легко заметить большой вход в ма-а-аленькую пещерку. Разделайтесь с живущим в ней медведем, и призы будут ваши: наручни AC8, цепь +1 и напиток огненного дыхания.

9. Преддверие крепости гноллов



Чтобы попасть в крепость гноллов, надо пройти одну область, разделенную рекой на две части. Через неё проложены два моста: тот, что на севере, охраняется ограми и хобгоблинами, а южный свободен от монстров. Поговорите с купцом у этого моста, пе-





рейдите на другой берег и уложите сильного медведя. За сей подвиг купец даст сапоги с +50 % защиты от холода. Кстати, чуть западнее северного моста паладин предложит помочь ему остановить толпу гибберлингов. Если согласитесь, то получите 250 очков опыта. Подойдите к северному краю карты – получите возможность попасть в саму крепость гноллов.

10. Gnoll Stronghold



Перейдите мост и уложите обоих огриллонов. У одного из них будет очень полезная штук – наручни, поднимающие ловкость до 18. Сначала идите по дорожке в южную часть области, где находится горный лабиринт, в котором можно найти несколько пещер. В одной из них лежит книга Харизмы, а в другой можно натолкнуться на Пожирателя падали, с которым лучше не связываться, если все герои не достигли третьего-четвертого уровня.

Пробейтесь через несколько постов гноллов и спуститесь по бревнышкам в северную яму, рядом с которой очень много гноллов с их вожаком. Убейте их всех и освободите Динахейру, мага специализации Invoker (+800 очков опыта), спустившись по бревнышкам в эту яму. Волшебницу можно взять в команду, таким образом вы навсегда сохраните в команде берсерка Менска из Нашкела, который уйдет, если вы будете слишком долго отлынивать от освобождения Динахейры или впоследствии вообще выгоните её из отряда.

11. Firewine River



Главная достопримечательность этого места – огромный старинный мост, построенный в незапамятные времена, когда вместо руин здесь находился величественный город. На мосту обнаружите барда, который может рассказать об истории местных руин. Если вы атакуете и убьёте его, то кроме понижения репутации группы получите +1 копье.

Зайдите в проход в юго-восточной части карты, попадёте в подземелья кобольдов. В принципе, на этом знакомство можно прервать и сразу уходить, так как только группа героев пятого-шестого уровня сможет справиться с этими мелкими, но очень опасными созданиями. Продвигайтесь на север. Если отклонитесь на запад, то найдёте группу призраков. Неподалеку от них гуляет уникальный монстр – рыцарь-скелет. Возьмите его заржавевшую броню и отнесите к призракам (+1 500 очков опыта). Теперь ступайте в северо-восточную часть подземелья. Забейте мага (после него останется свиток с заклятьем пятого уровня – Cloudkill!) и пару огриллонов, а затем и босса подземелья в виде огра-мага. Поднимитесь по лестнице в жилище хафлинга и убейте его. Соберите деньжата и напиток, а потом выбирайтесь на поверхность. Отсюда идите на север, к северо-восточному углу карты. Обязательно нагрубите воину, чтобы подраться с ним. Парень очень сильно бьёт, поэтому постарайтесь решить дело, не вступая в ближний бой: атакующей магией, вызванными монстрами, стрелами. С тела возьмите наручни боевого искусства (+2 к урону, +1 к THAC0), которые очень хорошо подойдут для воина, и меч +1.

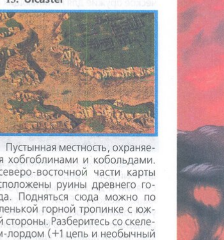
12. Gullykin



На севере этой области расположилась деревушка хафлингов, а вот на юге – банда наемников, с которыми надо разобраться, если хотите получить нехитрое +1 магическое оружие и довольно ценную +2 кольчугу. В деревне поговорите с ярко одетым хафлингом на улице, если вы уже очистили руины от кобольдов, то получите 250 монет. Кстати, попасть в руины в Firewine River можно и через здание в северо-западном углу поселения хафлингов, спустившись в подвал и обыскав вором северную стену, чтобы найти секретную дверцу. Не забудьте обойти все домики и пошарить в ящичках, есть возможность найти около сотни монет и +1 пращу.

13. Ulcaster

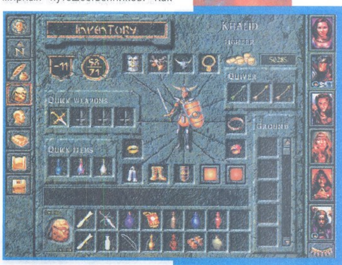




Пустынная местность, охраняемая хобгоблинами и кобольдами. В северо-восточной части карты расположены руины древнего города. Подняться сюда можно по маленькой горной тропинке с южной стороны. Разберитесь со скелетом-лордом (+1 цепь и необычный шлем) и найдите спуск в подземелья. Вашими противниками станут в основном волки всех разновидностей. На юге подземелья лежит большая куча тел, в которой найдутся магические стрелы, книга и напитки. Аккуратнее с ловушкой в виде огненного шара, который вылетит, как только вы залезете в кучу! Неподалеку валяется огненный посох, тоже полезная вещь. С книгой вернитесь на поверхность и отыщите ходящего около руин духа. Поговорите с ним и верните книгу (+1 000 очков опыта).

14. Область между Ulcaster и Carnival

Во-первых, в юго-западной части карты устроили засаду несколько полуогров, обирающих мирных путешественников. Как





убьёте их, сразу навестите паладина в Берегосте, чтобы обрадовать его уничтожением его обидчиков. Не забудьте обыскать тело лидера этих полуогров, чтобы найти +1 двуручный меч. Может статься, что это более-менее серьезное магическое оружие для начинающих героев вам сильно пригодится.



В центре находится полуразрушенный дом, а рядом с ним – крестьянин и десяток хвартов, убивающих корову. Если вы успеете уничтожить тварей до того, как они разделают корову, то благодарный крестьянин подкинет единицу к репутации (+350 очков опыта). Будьте осторожны в этой области, так как вполне вероятны встречи с ограми и ограми-магами.

15. Область на юге от Берегоста



Функция этой области проста: обрамлять дорогу от Берегоста к Нашкелу. В центральной части области нападите на хобгоблинов и заберите с тела одного из них магические сапоги. Их можно вернуть в (Берегост) местному вору. А лучше тут же надеть их на вашего вора. Кстати, опасайтесь элиты хобгоблинов: их отравленные стрелы могут причинить массу неприятностей героям без заклятий нейтрализации ядов или бутылочек с противоядием.

16. Область на севере от Нашкела



Локация фактически является второй составной частью дороги между Берегостом и Нашкелом. В южной части находится островок посреди озера, но зайти в пещеру на нем нельзя, поэтому просто топайте по дороге к Нашкелу, стараясь особо не связываться с монстрами.

17. Область на юге от High Hedge



Сумасшедшее место. Бегают тут ребятёнки, которые говорят о каких-то непонятных зомби и странных исчезновениях их близких.

В нижнем правом углу найдёте злобного клирика в окружении нескольких скелетов и зомби. Начнется беседа, в которой надо сначала согласиться стать мамой/папой клирика, затем сказать первую фразу о замке и потом закричать о лжи Бассилиуса. От такого хамского поведения нежить мгновенно уничтожится, вам останется только забить клирика. Получите чуть менее 1 000 очков опыта и возможность взять с трупа всякую мелочевку в виде проклятых наручней, магического молота +2 (первое по-настоящему крутое оружие для клирика или друида) и щит с изображением темного божества.



Обыщите северо-восточный угол карты и найдёте... говорящего цыпленка. Хотя это, конечно же, не цыпленок, а маг, подвергшийся неудачной трансформации. Согласитесь помочь бедняге и отнести его магу в High Hedge. Около северной кромки карты находится горный перевал, которого лучше избежать. Иначе нарветесь на несколько тварей, нападающих на путников.

Чуть южнее центра карты стоят три мощных хобгоблина. Они вымогают деньги и уйдут если вы их им дадите. Связываться с этими хобгоблинами немного опасно из-за их отравленных стрел и неплохой физической подготовки. Однако герои уровня третьего и выше должны успешно разобраться с нелюдью и забрать с трупов не только деньги, но и +2 короткий меч.

18. Область на северо-западе от Nashkel

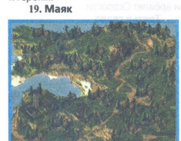


Чуть севернее центра карты вас поджидают трое разбойников: хобгоблин, волшебница и воин. Убейте их, и получите почти полновесную тысячу единиц опыта и три полезных свитка.

В центре этой карты идет бой между героем по имени Drizzt и несколькими гноллами. Однако можете не торопиться и спокойно отсыпаться. Итак, запомните несколько заклинаний Animate Dead и удостоверьтесь, что у лучников есть много магических стрел. Когда Дриззт подбежит к вам с просьбой о помощи, сначала выбирайте вторую фразу, а далее – третью. Так вы не станете драться в союзе с Дриззтом, но и он останется нейтрален к вам. После драки этот герой будет ходить на поле боя, дожидаясь разговора с вами. Однако не разговаривайте с ним, а либо убейте, либо обкрадите. Если обокрасть, то высоки шансы достать оба скимитара, то есть ятагана: один +3 и другой +5. Помимо их мощной убойной силы хорошо то, что они являются одноручным оружием, а значит, можно взять в руки ещё и щит. Впрочем, можно Дриззта и убить (+12 000 очков опыта и понижение репутации),

чтобы взять мифриловую +4 кольчугу. Как убить эту ходячую машину смерти? Окружите его скелетами, пока он нейтрален к вам, и расстреляйте из луков и арбалетов. Магия почти бесполезна, так как практически не оказывает влияния на Дриззта. А вот скелетов атаковать он не будет, топчась на месте из-за невозможности пробиться к героям.

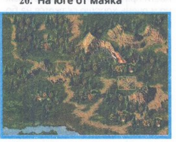
19. Маяк



Тут есть два занимательных места. Первое, самое выгодное в материальном отношении, – пещера в северо-западном углу. Чтобы пробиться туда, нужно будет разобраться поочередно с двумя наядами, а затем ещё с парочкой у самой пещеры. Наяды постоянно кидают заклятья очарования и невидимости – почти смертельная магическая комбинация. Но выход есть. Нужно создать десяток скелетов, спрятать в тени вора и вести всю ораву на наяд. Скелетов, конечно же, будут очаровывать, но у них полный иммунитет к заклятиям сна и очарования. Пускай они забивают наяд, а вы следите, чтобы вор не вышел из тени. Но если подобное произошло, то постарайтесь отвести вора, пока летит заклятье, из поля зрения верных вам скелетов. Тогда очарованный вор будет просто стоять на месте, ведь врагов (то есть вас) он не видит. Существует и другой вариант – кидать спелл очарования на переметнувшегося на сторону наяд героя, чтобы он снова стал вашим.

Итак, в охранявшейся наядами пещере живут три голема, создания, получающие урон только от магического оружия и имеющие сопротивление к магии. Убивать их лучше прокачанным воином, чтобы голем обратил на него внимание. В этот момент подводите других героев и также атакуйте голема, пока тот занят воином. Три голема ликвидированы, подходите к островку в озере и пошарьте в нем: напитки, очень мощные дарты для мага, книга Выносливости и плащ Волка. Плащ позволяет сколько угодно раз трансформировать героя в самого настоящего волка. Второе интересное место – заброшенный маяк в юго-западном углу. Неподалеку зовет о помощи женщина, которая даст 60 монет и 1 к репутации, если вы перебьёте волков около маяка.

20. На юге от маяка



Старательно осмотрите центр карты и найдите гробокопателей, работающих около пещеры. Поговорите с богато одетым мужчиной и возьмите задание охранять копателей за повышенную цену. Подойдет другой охранник и предложит всех перебить за хорошее вознаграждение. Советую отказаться, если дорога репутация. Поговорите снова с богачом, и окажетесь внутри гробницы. Перебейте взбесившихся копателей и заговорите с богачом (+1 000 очков опыта, деньги и 1 к репутации). Выйдя на свежий воздух, убедитесь, что вы не взяли с собой идола из саркофага, если не хотите драться с мощным духом.

Чуть южнее гробницы найдите перевернутую повозку и сумасшедшего предводителя охраны Нашкела. Ответ на его загадку – «Death», после чего предложите сходить вместе с ним в храм. Там вы и получите свои 1 000 монет, а заодно продадите подарок в виде проклятого +3 меча Берсерка. Страшное оружие, и давать его вашим ребятам очень не рекомендуется, а то и врагов поубивают, и своих огреют так, что мало не покажется.

21. Область на востоке от Temple



В северо-западной части карты найдите сад каменных изваяний, а заодно и их создателей – базилисков. Кастуйте на воина Protection from Petrification и ведите его в атаку вместе с десятком созданных скелетов. Атакуйте скелетами мага, а на базилисков бросайте воина. После битвы расколдуйте превращенную в камень воительницу, и, если не будете говорить о награде, то ваша репутация улучшится на единицу (+300 очков опыта). В центре области можете поохотиться на других базилисков, если ещё действует Protection from Petrification и хотите набрать побольше очков опыта. В северо-западной части области найдёте хаотичнозлобную воительницу Shar-teel, которая захочет присоединиться, если вы сможете победить её в бою. Конечно же, можно от боя и отказаться.

Ровненько в центре карты вас ждут четыре недружелюбно настроенных персонажа. Если начнете грубить им в ответ, то будьте готовы к драке. Помародерствовав немного, найдёте целый клад приятных штучек: несколько дорогих зелий, +1 булаву, два +1 меча, свитки с Infravision, Charm и Protection from Evil. Но самое приятное – вы найдёте зачарованный пояс, прибавляющий 3 ед. к защите от режущего оружия. Магические пояса в мире BG очень редки, поэтому каждому надо радоваться, лелеять и беречь.

22. Beregost



Довольно крупный город, где можно хорошо поживиться, взламывая сундуки и собирая монетки и вещицы. Первый ближайший блок из нескольких домов откровенно скучен, а вот в следующем ряду на юге найдёте гостиницу Feldepost's Inn. Зайдите, угомоните задиристого мужика мирными путями и получайте 900 очков опыта. На втором этаже гуляет толстяк по имени Algernon, своруйте у него магический плащ, что прибавляет 2 единицы харизмы. В дальнейшем в городе Baldur's Gate отдадите его нужному человеку. А лучше не отдавайте, а наденьте на лидера отряда – сразу заметите снижение расценок в магазинах из-за улучшившейся на два пункта харизмы.

В домике чуть на север от этой гостиницы найдёте жилище воинственного гнома, который присое-





динится к команде, чтобы найти нужного человека и поубивать бандитов. Теперь в центре карты найдите обе гостиницы: в Burning Wizard получите задание от вора найти его сапоги, а в Red Sheaf встретите очень сильного на данном этапе воина – вражеского наемника (+270 очков опыта). Поговорите с хафлингом и получите задание убить гнолла с любимым мечом этого хафлинга. Этот меч найдется на теле гнолла, гуляющего около центрального здания в High Hedge, что на западе от города. За принесенное коротышке оружие получите 50 монет и 500 очков опыта.

Напротив Burning Wizard стоит бард Garett, он отведет вас к своей хозяйке, которой нужна защита. Окружите волшебницу и поговорите с ней. Тут подойдут три воина, и вам прикажут атаковать их. Советую отказаться – не потеряете репутацию, да кроме 900 очков опыта за уничтожение волшебницы дадут ещё её вещи: деньги, зелье неуязвимости и посох +1. А благодарные воины ещё напиток подкинут... В бое с волшебницей будьте предельно осторожны – не дайте ей кинуть молнию! Быстро-быстро бейте её и кидайте свои заклятья. После битвы можете взять в партию барда – он остался безработным и с радостью присоединится к вам. Если же послушаетесь волшебницу и нападёте на воинов, то бард на вас обидится и в команду вы его взять не сможете.

В Burning Wizard же найдёте вора, который присвоит несколько ваших монет и попросит найти его любимые сапоги. Зайдите в область на юге от города. У одного хобгоблина там отыщутся сапоги, если хотите, верните их вору (таким образом вернете утерянные деньги плюс сто монет и 300 очков опыта), однако советую оставить их для вашего вора в команде. Все-таки прибавление 35 ед. к способности прятаться в тени немаловажно и очень хорошо скажется на боеспособности вашего человечка.

Посетите окруженный заборчиком богатый дом в северо-восточной части города. Он принадлежит местному лорду. На втором этаже найдите магический посох, что в незапертом столе с книжкой. Этот посох очень неплох – после его идентификации узнаете, что он бьёт молниями. Теперь идите в юго-восточную часть города, где найдёте таверну Jovial Juggler: местный паладин попросит избавить мир от полуогров, устроившихся на юго-западе от города, то есть в области между Ulcaster и Carnival. За выполнение поручения получите единичную прибавку к репутации, 400 очков опыта и средний +1 щит. Рядом с гостиницей стоит дом, а в доме живут четыре гигантских паука. Разделайтесь с ними и заберите сапоги и вино из сундука. Вернитесь в Friendly Arms и в гостинице отдайте гному на третьем этаже его вино и сапоги (+190 монет и 600 очков опыта).

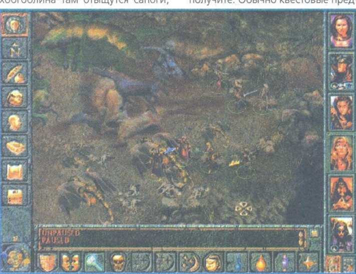
Опять же в Jovial Juggler попадается уникальный квест – нужно добыть плащ карлику по имени Gurke. Плащ находится у одного из монстров вида Tasloi, гуляющих в южной части первой области Тенистого леса (Cloakwood). Уникальность квеста заключается в том, что вам вернут (!) плащ, хотя и ничего, кроме нескольких жалких трех сотен очков опыта, вы и не получите. Обычно квестовые предметы безжалостно забираются, а вот тут такое приятное исключение из правил...

Зайдите ещё в гостиницу Feldeposte's Inn и в магазин Thunder Hammer – богатый выбор уникальных товаров вам обеспечен, правда, дороговаты они, но какую-нибудь магическую безделушку приобрести можно. Shadow Armor можно найти только здесь, как и арбалет Скорости.

Третья глава

После драки в шахтах Нашкела, то есть с началом третьей главы, снова загляните в Берегост. Посетите гостиницу Feldepost's. Поднимитесь на второй этаж и поговорите с человеком по имени Tranzig. Попытайтесь вытащить из него информацию, подеритесь и примите предложение сохранить ему жизнь.

Узнайте местонахождение лагеря бандитов, а затем убейте информатора с тем, чтобы он не выдал ваши планы противникам. Получите немногим менее тысячи очков опыта плюс посох с Magic Missile и кольцо защиты +1. Сходите в таверну Jovial Juggler, там встретите солдата, предлагающего 50 монет за каждый принесенный скальп бандита. Третье интересное место – рядом с Thunder Hammer Society. Там вас встретит Elminster, так же, как и Volo, известный приключенец мира AD&D. Ничего полезного он не скажет, но на душе все равно приятно будет от дружеского общения. Выходите из Берегоста и отправляйтесь в лагерь бандитов, местоположение которого появилось на карте после разговора с Tranzig. Он расположен чуть восточнее города Baldur's Gate.



23. Temple



На востоке от Берегоста расположена специальная локация – храм. Около храма будьте осторожны, тут бродит банда злобных хобгоблинов, а также стая волков. В северо-западной части карты и находится нужное здание, где вы можете как вылечиться, так и получить квест – разделаться с темным клириком Бассилиусом.

Итак, зайдите внутрь храма, и жрец подскажет, что за этого клирика дадут полноценные пять тысяч монет. А живет Бассилиус на юге от High Hedge, то есть юго-восточнее самого Берегота. После «беседы» с недругом вернитесь в храм с его щитом и поговорите с настоятелем (+5 000 монет, 1 000 очков опыта). Если убьёте уиверна в Тенистом лесу, то принесите его голову в храм, чтобы получить 2 000 монет. К сожаленью, больше за головы уивернов платить не будут, то есть продолжать охоту на них не стоит.

На востоке от здания храма стоит звездочет, который предскажет вам нелегкое будущее. Побеседуйте с ним для полноты ощущений.

24. High Hedge

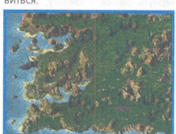


Интересен прежде всего жилищем могущественного мага. Нужно принести ему говорящего цыпленка, который находится в той же локации, что и покойный Бассилиус, то есть на юге от High Hedge. Вернитесь с цыпленком, и маг после недолгих рассуждений попросит принести ему череп любого скелета, бродящего поблизости. Вернитесь с искомым предметом, и начнется магический ритуал, в ходе которого превратившийся в цыпленка ученик мага погибнет... У самого мага можно и нужно прикупить магические аксессуары, а главное – заклинания! Особенно рекомендуется приобрести Protection from Petrification и ещё что-нибудь из необходимых заклятий, насколько денег хватит.

Кстати, есть возможность взять в команду Chaotic Good рейнджера Kivan'а, стоящего чуть севернее жилища мага, а с вором около входа в дом мага можно поговорить или даже его порешить. Если найдёте у одного из гноллов простой короткий меч, то не забудьте отнести его в Берегост.

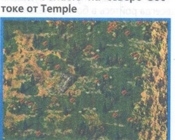
25. Область на юге от Candlekeep

В южной части карты вас поджидает наяда, желающая присоединится к отряду. Независимо от ваших слов она поцелует и убьёт лидера партии (убедитесь перед этим, что лидер и главный герой не одно и то же лицо). Атакуйте наяду, и она попросит о пощаде. Добейте её, и ваш герой восстанет из мертвых. Тут как раз прибежит маггигант, с которым надо расправиться.



Особое внимание уделите снятому с его тела шлему. Он дает +20 % защиту к огню, электричеству и холоду плюс 1 к спасброскам. В центре карты стоит клирик, и если вы уничтожили банду огров и огриллонов справа от него, то начните с ним разговор. Перед тем как попросить о лечении, спросите, кто он такой, и получите зелье сопротивления магии. А затем этот клирик вылечит ваших героев. Ещё интересный момент – у побережья в западной части карты сел на мель полузатопленный корабль. Внутри него лежит проклятое кольцо, а рядом живут Carrion Crawlers, твари, опасные своей способностью постоянно замораживать ваших героев.

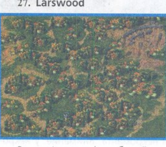
26. Область на северо-востоке от Temple



Что касается области на северо-востоке от храма, то здесь много го вы не найдёте. Разве что в северной части карты отыщете руины храма, на котором стоят четыре мага. Они достаточно враждебны, а посему их нужно убить. Лучше всего это сделать, атакуя вызванными созданиями и кидая заклинания, радиус которых очень велик (Stinking Cloud и Fire Ball). С лидера магов обязательно снимите кольцо с сильной атакующей магией (Ring of Energy).

В северо-восточном углу этой же области завалите эттеркапа и поднимите выпавший из него свиток. Ни в коем случае не читайте его, а отнесите друиду по имени Fahrington (+300 очков опыта), который находится два экрана на север и один на запад от руин храма. Свиток вам вернули? Отлично, выбрасывайте его – он проклят, то есть вместо прибавления мудрости он делает персонаж идиотом. За такое оскорбление можете и друида забить, хотя у него почти ничего с собой нет.

27. Larswood



В лесу Larswood пробивайтесь через стаи волков и эттеркапов к северо-восточной части локации. Здесь на вас нападет друид, атакуйте его, прежде чем он вызовет помощников-животных. Поговорите со вторым друидом после гибели первого (+1 000 очков опыта) и начните выяснять, почему он вам не помог. Тот сознается, что он сам отравил несчастных коллег-друидов и вызвал у них безумие. Парень бросится в атаку, вы получите за него немного золота и 1 000 очков опыта.

28. Область на севере от Берегота



Только появившись в области, вы встретите смешного дядечку не от мира сего. Это тот самый Elminster, которому лучше не грубить, а вежливо ответить.

В этой области можно найти много гибберлингов и волков, а также пару пустых повозок. В северо-восточной части карты найдёте совсем необычного противника – огра. Забить его можно, если навалиться всеми четырьмя героями: выпустив всю боевую магию и утыкав стрелами, пока глупое создание гоняется за самым проворным персонажем. Моральное удовлетворение плюс 270 очков

опыта вам гарантированы. Что касается двух поясов, то желтый – проклятый, в вот серебряный – квестовая магическая вещь. Отнесите её в Friendly Arm Inn, хотя отдавать её там не советую.

29. Область на западе от Candlekeep



Засада! Нас предали! Горион погиб, а вот герою удалось удрать. Следуйте по дороге на запад и присоедините к себе хафлинга-воина и некроманта. Внимание: у некроманта неплохо бы сразу забрать и выучить свитки, если вы играете магом. А теперь дойдите до места последней схватки Гориона и заберите все деньги и письмо, подписанное одной буквой Е. Немного приоткрою тайну: за Е скрывается всем нам известный Elminster... От поля боя пройдите немного западнее, чтобы весело пообщаться с потенциальным самоубийцей. Независимо от вашего ответа парень решит не сводить счеты с жизнью, да и очков опыта за общение не подкинут.

В принципе, область уже можно покинуть, так как несколько пустоголовых мужичков ничего ценного не дадут, а советами и новостями о бандитских рейдах сыт не будешь. Можете ещё поубивать гибберлингов и медведей, если желаете набрать побольше опыта и так уверены в своей крутости.

30. Область Candlekeep: вокруг замка



Тут все и начинается. Вы находитесь в Candlekeep, около входа в местную гостиницу. Зайдите внутрь и достаньте из сундука рядом с барменом по имени Wintrop два свитка (Infravision и Armor) и деньги. Сундук, конечно, заперт, но взламывается или сшибается (взламывать может только вор, зато остальные персонажи могут попытаться уничтожить сам замок – щёлкните на оружие, а потом на сундук).

Около камина стоит маг Firebead Elvenhair – он попросит вас вернуть свиток с Identify, взятый напрокат его знакомым. Знакомый – маг в красном плаще – гуляет в зеленом парке прямо напротив входа в гостиницу. С взятым у него свитком вернитесь к заказчику (+50 очков опыта и лечебный напиток), который заодно скастует на героя Protection from Evil. Однако лучше не возвращать свиток, а выучить заклинание Identify, если его ещё нет в книжке вашего мага.

Теперь идите на восток от гостиницы и найдите женщину по имени Phlydia, поговорите с ней, и узнаете, что нужно найти книжку, которую она забыла в стоге сена. Идите дальше мимо коров на юго-восток, мимо домика, и поговорите с мужиком (Dreppin) около стога сена, который попросит найти ему противоядие. Пошарьте курсором по сену и найдите книгу. Верните её Флидии (+50 очков опыта и драгоценный камень). Кстати, в дом рядом с сеном можно войти, если готовы к нападению бандюги. Снимите с трупа кинжал, достаньте из ящика деньги, а из коробки – секиру и уходите. От гостиницы идите на запад, а далее на юг. Идите на север, и увидите бочку с золотыми монетами внутри. В будущем всегда ройтесь в бочках, независимо от того, стоят они в домах или на улице.

Пройдя один экран на запад, увидите ещё один дом с негостеприимным хозяином. Рядом найдите казармы: внутри них заприметите несколько сундуков, из которых не заперт только один. Заберите из него противоядие и меч воина. Заговорите с одним из стражников в казарме, чтобы он попросил прикупить ему упаковку арбалетных стрел. За принесенные стрелы на вас прольют щедрый золотой поток из 10 монет и накинут 50 очков опыта.

Ступайте от казарм дальше на восток, там заметите одинокого воина (Hull), ему-то и отдайте меч из казарм (+50 очков опыта и 10 золотых монет). Отдав противоядие Дреппину, то есть мужику около стога сена, получите 50 очков опыта и деньжат. Идите от Халла на северо-восток, где расположен склад со злым гномом у входа. Поговорите с ним, убейте крыс на складе и доложите о выполнении квеста (+50 очков опыта и 5 монет).

В самом центре города у ворот замка стоит ваш приемный отец. Согласитесь отправиться с ним в путь и... пролог завершен.

31. Perdvale



В Perdvale очень прочно обосновались наемники-стрелки. Если не опасаться их ледяных стрел, а сразу идти врукопашную, то есть шансы, что перебьёте их без потерь. В северо-западном углу к вам обратится с просьбой помочь



эльф-клирик. Если согласитесь, то нужно убить законника, пришедшего за ней. В случае успеха поговорите с темным эльфом и возьмите в команду, если нужен клирик с врожденной 50 % защитой от магии и немного злобный (Neutral Evil). Репутация, между прочим, тут же упадет, так как темных эльфов простые люди по понятным причинам не любят, как и не любят они те партии, в которых дроу являются полноправными героями.

32. Friendly Arm Inn



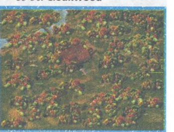
Если идти по коричневой дороге, то попадёте внутрь города. Однако если пойти по серой дорожке чуть восточнее, то найдёте двух хобгоблинов. Убейте, их и вскоре найдёте ещё трёх их братьев. Не забудьте взять кольцо с трупа одного из них и заходите в город. Неспешно зайдите в дом рядом с воротами и отдайте девушке кольцо тех хобгоблинов, что гуляли неподалеку от замка. Вас наградят 400 очками опыта, да и репутация группы улучшится на единицу.

Чтобы зайти в центральное здание, то есть в саму гостиницу, нужно подняться по ступенькам. Причем вы не избежите встречи с наемником-магом, который неожиданно для вас решит разделаться с вашими подопечными. Не ввязывайтесь сразу в драку, а постарайтесь отбежать к стражникам, а далее с их помощью быстро забить противника прежде, чем он создаст несколько иллюзорных изображений. Заберите с тела свитки Armor, Magic Missile и Burning Hands и выучите нужные заклинания. Зайдите в гостиницу, согласитесь взять в команду Калида и Джахейру.

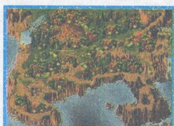
На втором этаже гостиницы живет старик, у которого огр отобрал любимый пояс. Огра вы уже, наверное, убили, найдя его в области на западе от Candlekeep, и серебряный пояс Girdle of Piercing получили, однако отдавать его не советую – получите всего 800 очков опыта и 70 золотых монет, зато потеряете артефакт стоимостью в семь с половиной сотен монет. А лучше этот поясок даже не продавать, а надеть на героя, который чаще всего подвергается обстрелам из вражеских луков.

Поднимитесь на третий этаж гостиницы – гном расскажет о проблеме с пауками и попросит её решить, то есть истребить всех их в его доме в Берегосте.

33-36. Cloakwood



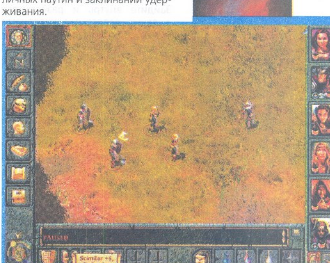
Появится на карте после разговора с пленником в шатре бандитов. На мосту на севере стоит воин/вор, который попросится в группу и сообщит о задании убить дракончика-уиверна. В центре карты также стоит дом, внутри которого найдёте несколько напитков и волшебных стрел. На севере от этого дома стоит охотник, который попросит защиты от друидов. Согласитесь и решайте, чью сторону занять: за убийство охотника получите 2 650 очков опыта, магический +1 меч и 1 200 с лишним монет. К тому же, друид скажет, что надо идти на северо-запад. Если нападёте на друида, то получите 6 000 очков опыта и его кольцо, делающее любое животное дружественным. В общем, решать вам, как лучше поступить. Не забудьте перебить небольшую популяцию tasloi в южной части области, так как у одного из них найдется магический плащ Невидимости. Можете отнести его в Берегост, в Jovial Juggler гному Gurke за 300 очков опыта.



Переходите в следующую область Тенистого леса. Тут же попадется паренек, потерявший брата, а также уникальный меч Проклятье пауков – Spider's Bane. Заставьте вора прятаться в тени и ведите его на разведку на запад. Во-первых, вы обезвредите несколько паутинных ловушек, а во-вторых, найдёте множество пауков, с которыми нужно будет разобраться.

Применяйте Entangle и старайтесь расстреливать их на расстоянии, иначе придется оперативно лечить отравления с помощью Slow Poison. Опасайтесь черных Sword Spider, они бегают быстрее, чем ваши герои, и очень живучи, что, впрочем, компенсируется двумя тысячами очков опыта за штуку. Будут попадаться и Phase Spider, способные мгновенно телепортироваться по карте, но они довольно безобидны в битве против лучников. Итак, пройдя почти всю область с запада на восток, найдёте вход в пещеру. Вылечитесь и приготовьтесь к бою. Вам нужно будет практически сразу уничтожить четырех пауков: двух обычных гигантских и два Sword Spider.

Если удастся без потерь убить двух-трех таких пауков, то выбегайте из пещеры, чтобы поспать и сохраниться. Добейте пауков, а затем и эттеркапов. В конце концов уничтожьте и беспомощную тушу в центре. Чуть на севере от неё можно порыться в паутине, внутри которой найдёте два кольца (одно обычное, другое – магическое проклятое), жезл Холода и меч Проклятье пауков. Также заклятье Free Action, то есть игнорирование различных паутин и заклинаний удерживания.



Переходите в область на севере, в новую часть Тенистого леса. Появится возможность заполучить в члены отряда барда Eldoth, который поведает о задумке похитить дочь лорда в Baldur's Gate. (По его наводке ребята согласились, но девушка позвала стражников и нам пришлось «делать ноги».)



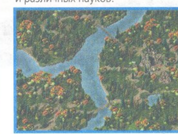


Шагайте дальше на север, через мост, и повстречаете незнакомца, с которым надо поговорить и заявить, что вы выступаете против группы Iron Throne. Получите напиток героизма и избежите драки... Ступайте дальше на север, встретите уютную пещерку, где поселился воин, воспитывающий двух маленьких уивернов. Перебейте их – сами виноваты, раз напали. Идите на восток и найдёте гигантское дерево. Оставьте (т. е. выгоните из команды) у входа в него вашего друида и заходите внутрь. В запертом сундуке лежат три волшебных напитка, а на втором этаже живет архидруид. Вежливо поболтайте с ним, и узнаете, что одна из друидок хочет пойти с вами. Найдите её на юге, среди камней, и можете взять её с собой в отряд.



Осталось покинуть область и перебраться в последнюю часть Тенистого леса, на восток отсюда. Немного восточнее центра карты найдите вход в гигантскую пещеру. Зайдите внутрь и разберитесь с двумя взрослыми уивернами и выводком маленьких. Полюбовавшись на истыканного копьями дракона, обыщите тело павшего воина.

Помимо всякой не стоящей упоминания мелочевки найдёте посох Страха. А головы уивернов отнесите в храм за вознаграждение в 2 000 монет. Впрочем, посещать эту пещеру только ради голов уивернов не нужно, так как в ваших путешествиях между областями Тенистого леса обязательно нарветесь на засаду из этих дракончиков и различных пауков.



Полностью пройдите эту часть леса, чтобы перейти в область шахт.

37. Mines

Вперед на восток, по мостику и через тела двух стражников. Выспитесь и прикажите магу выучить несколько заклинаний Charm, а клирику – Animate Dead. Включите вору функцию скрытного передвижения и найдите на востоке



двух воинов. Аккуратно подойдите к ним магом и очаруйте одного или даже обоих, ими и нападите на мага рядом, пока он не вызвал подручных монстров. Вызывайте сами скелетов рядом с вражеским магом и ждите появления второго колдуна, ещё более сильного. Скелеты тут же навалятся на него, чтобы он не кинул Fireball. После драки убейте своих «союзников» и соберите вещички: булава +1, сапоги скорости, Plate Mail +1 и оба плаща – +20 % против холода и +1 против стрел и заклятий, связанных с дыханием. Зайдите в дом рядом и заберите напиток антимагии из сундука на первом этаже, на втором найдёте немного золота в сундуках, а трусливый воин в обмен на жизнь посоветует пройти на восток, где в доме находится секретный проход в шахты. Так и есть – спускайтесь в шахты. Идите в проход на востоке, и он приведет вас к шахтеру, которому требуется ключ для затопления шахт. Вернитесь в зал и идите на север, где найдёте спуск на следующий этаж. Уложите обоих охранников и не открывайте дверь, а идите по коридору на северо-восток. Найдите вором секретную дверь в тупике и откройте ее. Пройдите длинный туннель и разберитесь с нежитью. Найдите следующую секретную дверь на севере около тупика, попадёте в гости к горному гному и лидеру рабов. Дайте лидеру 100 монет, а горный гном Йесслик может к вам присоединиться – он клирик/воин, решайте, нужен ли он вам.

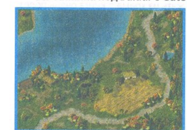
Пройдите в зал на юге, уложите двух охранников и выспитесь. Постарайтесь разведать зал на востоке спрятавшимся в тени вором. Зачаруйте мага и поливайте недругов молнией и всеми доступными заклинаниями. После битвы снимите с тела мага два свитка и волшебный плащ (+1 против тупого оружия и окаменения/превращения). Соберите и зачарованные стрелы – они пригодятся в будущем. Спускайтесь на этаж ниже. Разберитесь со стражниками и очищайте уровень от хобгоблинов. В комнатах на северо-востоке в ящичках найдёте пару свитков, а в зале неподалеку – полтысячи монет и волшебное копье +1. Если идти дальше в южном направлении, встретитесь с огром-магов в комнате с телами (+650 очков опыта). В святилище скажите, что вы хотите поклониться богу Cyric'у (чтобы не драться со стражником): в двух вазах найдёте четыре зелья.

Обязательно зайдите в оружейную комнату в северо-восточном углу и снимите с куклы магическую +1 улучшенную кожаную броню для вашего вора. Пройдя по коридору вниз, справа встретите



жилище волшебницы. Снимите с её тела свитки и зачарованный плащ, аналогичный тем, что уже у вас есть. Пора спуститься на последний, четвертый этаж, где живет Davaeorn, глава шахт. Лестница находится в юго-западном углу уровня. Поднимитесь по ней и уложите очень сильного стражника. Вызовите каких-нибудь созданий и выманите ими поочередно обоих воинов с огненными мечами (+4 000 очков опыта за каждого), атакуйте их магией, пока они заняты вашими скелетами или другими монстрами. Осталось поквитаться с самим хозяином шахт – сразу уберите из рук лучников обычные стрелы, ведь они не пробьют защиту мага, приготовьте самую мощную атакующую магию и вызовите побольше существ. После битвы обыщите тело противника, чтобы забрать ключ, свитки, письма и два волшебных плаща: стандартный и для злобного мага. Пошарьте по комнатам и полазьте в книжных полках и сундуках в поисках свитков и денег. Глава завершится. Поговорите с учеником мага и выбирайтесь отсюда через переход на западе от него. Вернитесь к шахтеру, которому нужен был ключ для затопления шахт. Отдайте ему ключ, и сможете посмотреть мультик. Один из шахтеров поблагодарит вас, что даст партии 2 000 очков опыта и 2 единицы к репутации.

38. Хижина под Baldur's Gate



Под локацией моста в Baldur's Gate находится интересное место, означенное как хижина. Здесь вы найдёте паладина Ajantis, которого можете взять в команду, а также найти гигантскую дыру в центре. Спустившись туда, вы столкнётесь с серьезной оппозицией в виде анкхнегов. Заставьте вора спрятаться в тень, дайте ему в руки напиток силы и зелье невидимости и ведите его в северо-восточную часть пещер. Таким образом вы проберётесь мимо массы анкхнегов и найдёте сокровища в каменной нише. Забирайте все: 560 монет, тело сына Брана (Brun), напитки силы облачного великана и защиты от магии, зачарованные дарты, два свитка с полезными в бою заклинаниями Ghost Armor и Dire Charm, посох огня, а также кольчугу +1 и кинжал +1. Когда залезете в сокровищницу, не забудьте поставить паузу, чтобы неспешно собрать вещи перед носом у монстров. Так как вы совершили действие (то есть стали брать вещи), то невидимость вора исчезла – нужно пить напиток невидимости и силы, если персонаж не может сдвинуться с места от тяжестей. Выходите на улицу и отнесите тело обитателю фермы, что на экран восточнее от дыры. За сей поступок получите только экспу (+500 очков опыта), но если снова начнете разговор с фермером и подарите ему 100 монет, то награда за доброту будет больше (+1 к репутации и +1 000 очков опыта).

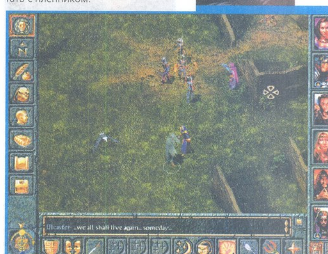
На западе от дыры живут три рыбака, которые попросят уладить вопрос с назойливой жрицей морского бога. Та живет в локации на севере, то есть в северо-восточном углу моста в Балдурс Гейт. Жрица пожалуется на смерть матери и предложить убить не ее, а именно тех рыбаков. Как поступить, решать вам: убьёте жрицу – получите магические AC7 наручни и 650 очков опыта, а когда вернетесь к рыбакам – магическую цепь +1 и 1 000 очков опыта. Если же убьёте рыбаков, то опять-таки получите ту самую цепь +1. Вернувшись к жрице, ещё приобретете 2 500 очков опыта и большую благодарность от богини моря. Можно и комбинировать – перебить рыбаков, а далее напасть на жрицу...

Впрочем, на жрицу лучше не нападать, так как в Baldur's Gate она вам сильно поможет выполнить квест с нахождением и доставкой ещё одного тела.

39. Лагерь бандитов



Попав в эту область, настоятельно советую сразу же идти на самый вверх карты, а затем продвигаться вдоль северной её кромки, пока не окажетесь в северо-восточном углу. Отсюда пройдите чуть на юг, обнаружите большой шатер. Уложите бандитских лучников и заходите внутрь. Тут вас уже поджидают главари шайки, поэтому, попав сюда, сразу вызывайте паузу до того, как они начнут разговор. Вызовите подручных монстров с помощью посоха и деритесь с обоими лучниками, магом и гноллом. Можно применить клирические Hold Person или Command на противников, чтобы вывести одного-двух из боя. Маги в это время кидают Magic Missile или что-нибудь в этом же духе, а воины и лучники атакуют вражеского волшебника. Вызванные создания пускай отвлекают лучников и занимают воина. Как только со всеми противниками будет покончено, получите неплохую прибавку к опытности и возможность поболтать с пленником.



От него вы узнаете о необходимости навестить Cloakwood, который тут же появится на карте. Пошлите самого выносливого героя открыть сундук так, чтобы прилетевшая из ловушки молния его не убила. В сундуке лежат свитки, две тысячи денег и письма, взяв которые завершите третью главу.

Четвертая глава

Перед тем как выйти из шатра, проверьте, взяли ли вы все добро с четырех тел и сундука, включая артефактный длинный лук и плащ мага +20 % к защите от огня. Выйдя на улицу, пройдите немного на запад. Заморозьте воина с мечом (это лидер одной из групп наемников) и расстреляйте его (+2 000 очков опыта), получите +1 боевой молот, Full Plate Mail, магический +1 щит и два пузырька с огнедышащей смесью и с временным поднятием выносливости героя.

Открывайте сундуки около шатра, найдите в них ещё один магический щит, посох с зарядами за-





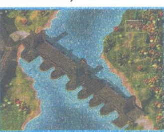
клятья Fear (страх), короткий меч +1, огнедышащий напиток. Идите в ближайшую хижину, что на юге, где в сундуке обнаружите свитки с заклятиями Fireball и Web. Пройдите дальше на запад, разбираясь с бандитами, и обнаружите среди них хобгоблинов. Убейте их лидера по имени Crush (+900 очков опыта). Обойдите остальные шатры, взламывайте сундуки возле них и добивайте выживших: найдёте кучу денег и драгоценностей. Посетите ещё пещеру с гноллами, что в центре лагеря бандитов. Драки с ними не избежать, и ничего особо ценного вы не получите, разве что немного денег.

40. Область на северо-востоке от Baldur's Gate



Просто обойдите вдоль берега реки всю местность и поочередно убейте штук двадцать зомби. Поговорите с хозяином дома в северо-западной части карты и получайте 150 монет и 800 очков опыта. Больше у парня денег нет? Зайдите в дом прямо за ним и взломайте сундуки. В двух найдёте полсотни монет, а в третьем – плащ Защиты +1. Очень нужный предмет, если его у вас ещё нет, да и продать всегда можно дорого.

41-50. Baldur's Gate (доступен с пятой главы)



Пятая глава примечательна тем, что мост в город Baldur's Gate теперь опущен, а значит, можно заглянуть туда в поисках лидеров заговора. На мосту вас встретит лидер местных законников, который даст задание пробраться в здание торговой гильдии в юго-западной части города. А потом подойдите к штабу законников на западе от гильдии и получите деньги. Около ворот в город стоит потенциальный кандидат в члены вашей команды – клирик/иллюзионист.

Войдя внутрь самого города, встретите Элминстера, который даст совет держаться ближе к законникам, то есть к отряду Flaming Fist. Осмотрите первый район Baldur's Gate: таверна Elfsong в центре даст возможность не только отдохнуть, но и познакомиться с карликом, которому нужен телескоп. Блок домов на северо-западе является штабом гильдии воров (на вопрос о пароле выбирайте первый вариант ответа), где её лидер даст задание похитить три компонента из поместья Olbegorn, а подручный рядом попросит встретиться с вашим вором у таверны Splurging Surgon и принять посильное участие в краже. В доме в юго-восточном углу живет некромант, которому требуются тела, лежащие в городской канализации. За принесенное тело получите 250 монет и 1 800 очков опыта.



Наконец, обязательно зайдите в здание магической школы, в ту, что с ярким куполом: новых свитков с заклятиями будет уйма, а значит, маги существенно расширят свои магические познания. Если хотите, можете заглянуть в область на севере, там взломать дверь в крупный дом и перебить кучу псов и охранника. В доме ничего полезного нет, но с охранника можно снять штук 40 магических +1 стрел. Вас, кстати, в этой области встретят двое бандитов с предложением не беспокоить группировку Iron Throne. Вернитесь в часть города, откуда вы начали, и переходите в локацию на западе. В воротах, ведущих на север области, встретится вооружённый рыцарь, который обязательно нападет, если до этого вы убили в Тенистом лесу его брата. Из него выпадет палица +1 и артефактный арбалет Меткости.

Пройдите на ярмарку, где вас ждет один из двух угрожавших вам бандитов. Он попросит снять с него проклятье, а взамен предложить противоядие против отравы, которая убьёт вас через 10 дней. Он предложит сходить в палатку к мудрецу, который поможет найти средство снять проклятие. Вам нужно найти храм богини моря – он находится в южной части города, в доках (на карте города четко видна гавань), в западной их части. Внесите на нужды храма полсотни монет, и верховная жрица сообщит, что поможет вам за книгу Мудрости, которую надо позаимствовать из Lady's House, то есть из храма другой богини. Теперь попросите поговорить с Taney, жрицей, который вы помогли в схватке с рыбаками. Она отдаст тело ребенка, заберите его. Ступайте в восточную часть города, где есть изображение двух храмов, похожих на римские. На северо-западе вас позовет мальчик, согласитесь последовать за ним в дом рядом и отдайте тело. Произойдет процедура воскрешения, а за ваши услуги получите благодарность богини Удачи, 2 000 монет, 5 000 очков опыта и уникальный +1 щит, обеспечивающий +4 защиту от стрел.

На один экран севернее находится храм Lady's House. Зайдите внутрь и попросите у монаха с булавой дать вам книгу Мудрости, причем за просто так, чтобы вы не умерли от яда. С книжкой вернитесь в храм богини моря и заявите, что книга у вас. Можете просто отдать её и получить свиток взамен, а можете вначале взять свиток, а затем сказать, что книги Мудрости у вас нет. В последнем случае надо будет или драться или выбежать из храма – книга очень полезна тем, что в результате одного и только одного использования прибавляет единицу к характеристике Wisdom вашего клирика. А пара дополнительных заклинаний вашему клирику никогда не помешает.

Отнесите полученный свиток в таверну Blade and Stars: она находится в северо-западной части области, что прямо на востоке от гавани. На первом этаже этой же гостиницы живет жрица бога иллюзий: если говорить в ответ на её слова, что вы ничего не понимаете и не уверены, то появится новый квест – добыть артефактную книгу из Candlekeep'а.

Нужный вам человек в Blade and Stars находится на втором этаже, отдайте ему свиток и получите обычное противоядие (+1 500 очков опыта). Человек также посоветует найти Marek'а в таверне Blushing Mermaid и достать с его тела вторую часть противоядия. Нужная таверна находится в северо-восточном углу Baldur's Gate, зайдите

внутрь и атакуйте огра. Через несколько секунд он поинтересуется, не являетесь ли вы тем человеком, которого ему надо убить. Если выбрать первый вариант ответа, а далее посоветовать снова посмотреть на картинку, то драки вы избежите. Но лучше подраться ради 2 000 очков опыта и наручней, прибавляющих +1 к уровню атаки THAC0. Поднимитесь на второй этаж таверны и найдите Марека. Сначала поговорите, а затем убейте его, получите кинжал +2, Орлиный лук +2 с повышенной скорострельностью. А самое главное – излечитесь от смертельного яда (+10 000 очков опыта).

Выходите из таверны и направляйтесь к другой на севере, то есть к Splurging Sturgeon, оставьте ваш отряд где-нибудь подальше, а вором поговорите с человеком рядом с этой таверной. Постойте около дома полминуты, и к вам прибежит законник. Выбирайте первую фразу, чтобы предупредить воров об опасности, и убегайте. Вернитесь в здание гильдии, и тот самый вор отблагодарит партию сотней монет. А заодно предложит следующее дельце. Нужно встретиться у таверны Blade and Stars с тем же вором и зайти за ним в дом. Поднимитесь на второй этаж и взломайте сундук рядом со спящим, получите удар стрелой и достанете драгоценный камень. Вернитесь снова в гильдию и отдайте камень – ваши 3 жемчужины. А заодно обеспеченная благодарность простых тружеников-воров, которая позволит выполнить квест главы гильдии.

Между Blushing Mermaid и Splurging Surgeon находится волшебница Blierbara, она попросит найти злобного колдуна Yogo и отнять у него книгу заклинаний. Його вы найдёте в районе гавани, на корабле. Спуститесь на нижний этаж (по пути с вами завяжут беседу – откажитесь от нее) и деритесь с магом: не жалейте его, а лучше прикончите ради очков опыта и волшебной одежды. Не забудьте взять книгу проклятий и открыть ящик со свитками внутри. Вернитесь в Splurging Sturgeon и отдайте книгу женщине-магу (+1 репутация, 1 000 очков опыта). Советую не брать деньги, а предложить ей помочь вам в будущем.

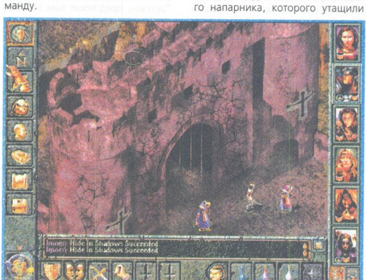
На севере от Lady's House находится гигантский музей, посетите его ночью и возьмите из коричневой тумбы в центре телескоп. Вора, кстати, пошлите куда-нибудь, а то он так встанет, что к тумбе не подойдешь. Вернитесь с телескопом к карлику в Elfsong, и вам дадут пятьсот монет, посох молний и 5 500 очков опыта.

Пора приняться за выполнение основной задачи – выяснения отношений с гильдией Seven Suns. Она находится в юго-западной части города. Внутри к вам подбежит купец, выберите первую фразу, а затем ещё раз первую. Заговорите с любым купцом, выбирая вторую, вторую и, наконец, третью фразы. Начнется бой с Изменяющими форму, забейте двух на первом этаже и ещё двух на втором. На первом этаже найдёте ход в подвал, где живет ещё один монстр, в ящике лежит посох с Magic Missile, деньгами и свитками защиты. Поговорите с человеком в подвале: он расскажет, как монстры захватили власть в гильдии. Выходите из здания гильдии. В этой же области найдёте замок законников, поговорите с человеком по имени Scar и получите 2 000 монет и 5 000 очков опыта за уничтожение монстров. Новое задание – найти причину исчезновения жителей города, для чего нужно спуститься в канализацию в восточной части города. Перед замком стоит гном по профессии вор/клирик, которого можно взять в команду.

mor и Protection from Normal Missiles, +1 короткий меч, а также огромный запас огненных и магических +1 стрел. Теперь посетите дом в юго-западном углу, где на вас нападет маг с друзьями (и один, если выберете вторую фразу). Мага стоит убить ради его кольца, которое удваивает количество заклятий первого уровня.

Область на северо-западе. В одном из домов в центре найдёте гнома, который даст задание выкрасть плащ Алгернона из Берегоста. У вас он уже есть, но отдавать его не стоит – получите всего 200 монет и 300 очков опыта, а потеряете магический предмет, дающий +2 к Харизме.

Зайдите в таверну Helm and Cloak, здесь поговорите с лидером группы приключенцев и расскажите, как вы шлялись в Тенистом лесу и шахтах. Через пару секунд появится другая группа героев, очень агрессивно настроенных. Независимо от вашего ответа они нападут, а на вашу сторону перейдут ребята из первой группы. Разделайтесь с упрямцами, но знайте, что схватка будет нелегкой. За труды получите браслет AC7, меч +1, боевой топор +2, плащ мага, да и деньжат немножко. В доме на юго-востоке гном даст задание найти тело своего напарника, которого утащили

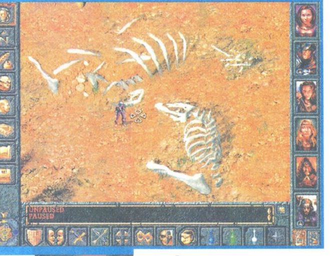


Сама по себе юго-западная часть города довольно интересна – в таверне пройдет увлекательный бой со слизняками, а выжившие выпивохи расскажут, что их появление связано с магом Ramizeth. Дом в центре заселен ворами: волшебницей и тремя лучниками. Если перебьёте их, то получите два ценных свитка с заклятиями Ghost Ar-

анкхнеги. В причудливом доме в юго-западном углу вам встретится масса сильных противников, с которыми лучше не связываться, а пробежать невидимой воровкой и поговорить с магом в западной комнате. Он даст задание оживить каменные изваяния шести приключенцев и забрать артефактный шлем, а для выполнения квеста он

подарит шесть свитков против заклинания окаменения.

Найдите дом на востоке от ярмарки в центральной части города. Оживите статую стоящего в углу воина и спросите его о шлеме Балдура. Будьте настойчивы, но не агрессивны, и получите свиток, в котором рассказывается о местонахождении не только шлема, но и плаща Балдура.





Еще один квест получите в доме в юго-восточной части гавани. Вас попросят найти череп в известной таверне, что на юге от башни Ramizeth'a, за картиной на втором этаже, и отнести их в Lady's House (+1 000 очков опыта и единицу к репутации).

Как выполнить квест для главы гильдии воров? Зайдите в дом у кромки карты на самом-самом севере центральной части города, то есть рядом с ярмаркой. Поднимитесь на третий этаж и перебейте магов и пару стражников. Заберите из ящика в комнате обломок камня, книжку и скульптуру – все три компонента для заклятий. С тел похватайте плащи, чтобы продать в магазинчиках, и ожерелье Огненных шаров. Вернитесь с ними в воровскую гильдию и заговорите с лидером (+4 000 очков опыта). Начнется драка с магом, которому живые свидётели не нужны, то есть наших героев элементарно подставят. К счастью, если вы выполнили оба квеста с воровством (стояние у дома и воровство камня), то вмешаются воры, недовольные тем, что одного из их коллег и полноправного вора обижают. Глава гильдии вынужден извиниться, а маг погибнет от воровской стрелы (+4 000 очков опыта). Заберите волшебный жезл Парализации, парню он больше не пригодится.

Еще один квест вам даст маг Ramizeth, который стоит перед своей башней, в южной части города. Вас попросят привести нимфу, точнее, украсть её у мага-конкурента по имени Ragefast. Последний живет в западной части города, неподалеку от Lady's House. Можно решить проблему мирным путем, если не упоминать имя Рамиреза, а можно и просто его убить (+2 000 очков опыта и за то, и за это). С тела обязательно подберите ожерелье защиты с бонусом +1 к АС и спасброскам. Вернитесь к Рамирезу с нимфой, отдайте её ему, постойте чуть-чуть, и нимфа попросит её отпустить. Сделайте это (+2 000 очков опыта), и получите пучок волос нимфы. Заговорите с магом и нагрубите ему: тот бросит молнию и убежит по лестнице. Вылечитесь и зачистите несколько этажей от монстров, на вершине башни встретите и самого беглеца. Уложите его (+4 000 очков опыта), и амулет, позволяющий запомнить дополнительное заклинание второго уровня, ваш. Помимо всякой мелочёвки в столе и на теле, на книжной полке найдёте зачарованный том – он прибавляет единицу к показателю интеллекта. С волосами нимфы зайдите в магазин магических товаров. Торговец предложит вам 500 монет за клок волос, но если вы скажете, что сумма слишком маленькая, то тот придумает другую сделку – сделать вам плащ, прибавляющий 2 единицы к показателю харизмы.

В доках дают ещё один квест – найти латные перчатки, потерявшиеся в каком-то ящике. Нашедших просят вернуть воительнице, которая работает на складе гавани. Найти перчатки достаточно легко – они лежат в ящике прямо рядом с жилищем водяной королевы. Вот отдавать их жаль, ведь вы получите 1 000 очков опыта, 1 к репутации и два зелья инфравидения за достаточно хороший артефакт, прибавляющий единицу к THAC0.

В другом складе живет продвинутый базилиск, создание очень живучее, но совершенно беспомощное против воина, охраняемого Protection from Petrification. После убийства сего создания (+7 000 очков опыта) заберите с его тела драгоценность, но не продавайте ее, а отнесите мудрецу в таверну Blade and Stars (1 000 очков опыта). В этой же части города найдите здание в восточной части, где карлик подкинет ещё 1 800 монет и 1 300 очков опыта за разборку с базилиском. В этой же области, рядом с южной кромкой карты, живет ещё один некромант, который закажет ликвидировать первого некроманта и забрать его амулет. За принесенный амулет вам подарят свиток с Vampiric Touch и 1 000 очков опыта. Теперь убейте и второго некроманта и идите в магический магазин с амулетом и синим кольцом – маг даст плащ и 3 500 очков опыта.

Канализация Baldur's Gate

Ничего особо ценного вы не найдёте, однако два важных события все-таки произойдут. Во-первых, произойдет драка с главарем кобольдов и его подручными, а во-вторых, встретите царя канализации в окружении свиты. Советую быть с ним предельно вежливым и не грубить, если хотите избежать драки.

Из канализации можно попасть в Undercellar, прибежище аристократов и множества девушек не очень серьёзного поведения. Впрочем, лучше всего туда попасть через дверь в таверне Brushing Mermaid... Поговорите с девушкой, у которой есть имя, неподалеку от центра Undercellar. Скажите фразу, что вас послали за плащом, и охарактеризуйте пославшего как эльфа со светлыми волосами (6-я фраза). Получив плащ, можете поинтересоваться о шлеме. Впрочем, подсказка в свитке вполне очевидна – идите в северо-западную часть города, зайдите в Helm and Cloak (теперь догадываетесь почему гостиница так названа, а?) и поднимитесь по дальней лестнице на второй этаж. Обнаружите картину, в которой можно поискать. Забирайте шлем и резко отскочите как можно дальше. Если повезет, то прилетевший через пару секунд огненный шар героев не заденет. Шлем можно отнести заказчику, но не нужно: тот хоть и даст 5 000 монет, но шлем вы потеряете, и снова придется драться с мерзкими огненными воинами. Характеристики плаща – +1 к защите и спасброскам и 25 % сопротивления к магии (!). Ценность шлема не меньше – +1 к защите, спасброскам и THAC0 плюс 5 к максимальному количеству хитпойнтов.

Развязка пятой главы

Зайдите к Скару, лидеру Flaming Fist, и доложите либо о выполнении, либо о провале его задания найти причину исчезновения людей. После этого он представит вас герцогу. Тот попросит собрать доказательства причастности Iron

Throne к бандитским рейдам и нехватке металла. Зайдите в гильдии воров и поговорите с вором – бывшим членом Iron Throne. После небольшой беседы сходите в таверну Elfsong, чтобы снова найти этого вора. Тот сообщит о том, что глава бандитов отправился в Candlekeep. Вернитесь с этой информацией к герцогу и слушайте предысторию к шестой главе.

Candlekeep – внутри замка

Отдайте книжку стражнику у ворот замка, зайдите внутрь и направляйтесь в центральную башню Candlekeep'а. Перед этим можете побегать по местам вашей юности: в Priest Quarters вычислите Изменяющего форму под видом жреца. Другие персонажи, знакомые ещё с пролога, будут делать страшное лицо и говорить о лидерах Iron Throne, засевших внутри замка Candlekeep'а.

В общем, ничего толкового вы не услышите, так что шагайте в замок. На первом этаже можно найти пару свитков заклятий Web и Knock, после чего поднимитесь на второй. Тут берите предложенное Koveras'om кольцо (+1 к защите и спасброскам) и переходите на третий этаж. Атакуйте лидеров Iron Throne и собирайте их пожитки. Им они уже не понадобятся... На четвертом этаже поговорите с Shistal и намекните ему, что он вам врет. Вот оно что! Ещё один Изменяющий форму прямо в замке! Разделайтесь с ним (+4 000 очков опыта), но на сюжетную линию этот поступок никак не повлияет.

Осмотрите четвертый и пятые этажи, и найдёте посох Страха, деньги, напитки, свитки с заклинаниями и письмо от Гориона, в котором говорится, что вы являетесь ребенком великого бога. Причем не очень доброго, мягко говоря. Если быть точным, то письмо находится в комнате в южной части пятого этажа, в сундуке. В северной комнате, в книжном шкафу найдёте плащ защиты +1. Поднимитесь на шестой этаж. Там к вам подойдет стражник и попросит проследовать за ним. Если откажетесь, то главный герой тут же будет поджарен небесным огнем.

Примечание: если второй этаж вы проскочите и избежите разговора с Коверасом, то стражник вас отпустит со словами, что вам надо навестить этого человека. Воспользуйтесь свободой, чтобы достать из книжных ящиков в холле шестого этажа свитки с заклинаниями второго и третьего уровня. В ящике в северной части этого же этажа находится кольцо +1 и посох с Magic Missile. В любом случае вы окажетесь в тюрьме. Вам будет предъявлено обвинение в убийстве посетителей замка, причем независимо от того, убивали вы когонибудь или даже пальцем не тронули злобных предводителей Iron Throne. Так уж по сюжету положено: либо вы убьёте бандитов, либо их убьют Изменяющие форму, приняв обличие ваших ребят. Вскоре к темнице придет маг и, недолго думая, телепортирует отряд в подземелья замка, чтобы избавить вас от виселиц.

Подземелье Candlekeep

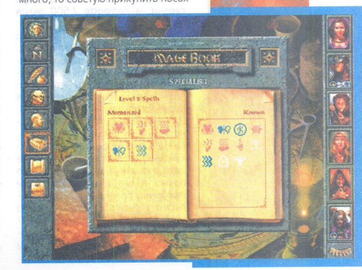
Попав в подземелье, заберите массу ценных свитков с заклинаниями из трех ящиков и выучите часть из них. Вылечитесь и поспите. В подземелье масса ловушек, которые могут серьезно попортить жизнь. Преодолевать их советую магом, создавшим несколько зеркальных отображений с помощью Mirror Image. Запомните побольше таких заклятий, чтобы побыстрее дезактивировать все западни. Перед вами три пути: прямо живут гхасты и находится куча тел, в которой лежит огненный посох и боевой молот +1, слева находятся три саркофага и ловушки – обнаружите книгу Мудрости, много напитков и кольцо сопротивления огню +40 %. Ещё один коридор, ведущий в северо-западную часть этажа, очень густо утыкан ловушками с молниями. Если хотите пройти его, то делайте это одним персонажем, полностью защищенным от электричества. Постарайтесь выманить в этот коридор пауков, чтобы молнии их побили. Взломайте саркофаг и тут же отскочите – есть шанс увернуться от огненного шара. В саркофаге лежит книга Силы и плащ +2. Вещи полезные, поэтому стоит рискнуть.

Наконец, справа от центра будет переход в следующую часть подземелья. Перед тем как идти туда, поспите, максимально вылечитесь и запомните как минимум одно заклятье Protection from Petrification или удостоверьтесь, что у вас есть такой свиток. В следующих областях спать нельзя! Ни в залах, ни в пещерах! В зале найдёте множество персонажей, но все они являются Изменяющими форму, за исключением стоящих в центре двух карликов. Поговорите с последними, и они станут вам немного помогать в бою, но далеко уходить не будут.

В зале также много скелетов с луками и алебардами. Прорвавшись к выходу из зала, что на севере, наткнетесь на Гориона и Элминстера. Они тоже фальшивые! Пройдите за ними чуть-чуть, чтобы обезопасить тылы, и нападите. Разбираясь с выходящими из комнат монстрами, найдите выход в пещеры. Пусть вор спрячется в тени и пройдет чуть вперед, чтобы увидеть четырех бандитов. Постарайтесь зачаровать парочку и добить оставшихся. Идите на юг вдоль западного края подземной речки, так вы избежите встреч с пауками. Перейдя через мостик, остановитесь и скастуйте на воина Protection from Petrification. Он должен наброситься на двух гигантских базилисков, охраняющих проход, и уничтожить их. Переходите в юго-западный угол, пообщайтесь с бандитом и выходите из пещер. Началась последняя, седьмая глава, а в очередном сне герой получает новую спецспособность.

Baldur's Gate – путь к победе

Обойдите все доступные области на глобальной карте, чтобы развить персонажи до предельного уровня и найти различные магические предметы. Как почувствуете, что готовы сражаться с серьезными противниками, а дракончиков-уивернов (кстати, за голову уиверна настоятель храма даст 2 000 монет) и базилисков укладываете без проблем, то шагайте в первую область столицы Baldur's Gate, подойдите к магическому магазину и поговорите с женщиной по имени Tomako. Посетите сам магический магазин и купите свитки защиты от нежити и магии плюс волшебные стрелы (желательно даже разориться на взрывающиеся и кусающиеся of Biting) и немного зачарованных дартов. Если денег много, то советую прикупить посох



BALDUR'S

для вызова монстров к тому, что у вас есть. В любом случае нужно иметь таких посохов не меньше двух, но и не больше. Поспите в таверне и выучите клириками по максимуму лечащих заклинаний, а магами – атакующих.

Не забывайте, что на вас объявлена охота ребятами из Flaming Fist, поэтому, если за вами увяжется такой человечек, то нагрубите ему, но вместо боя просто убегайте. Не убейте случайно противника, а то потеряете репутацию. Если вы согласитесь пройти за законником на суд, то попадёте в камеру. Поговорите с гномом, постойте чуть-чуть и отгадайте загадку пленника (33 ребенка), чтобы выбраться из тюрьмы. Есть два не обязательных, но возможных занятия: можно зайти в штаб-квартиру Iron Throne, что в гавани. Устройте там резню солдат, а на самом верхнем этаже перебейте магов, а затем и главную волшебницу.

В награду получите несколько простых волшебных вещей, которые уже у вас есть, два свитка с письмами Саревока и его дневник. Может, вам будет интересно почитать размышления вашего противника. Другое место, куда стоит зайти, это замок Flaming Fist. Опять же перебейте пятерых стражников, поднимитесь на верхний этаж по лестнице в углу зала и расспросите солдата. Поговорите с клириком и выберите первую фразу. Убейте Изменяющего форму и поговорите с лежащим в постели лордом. Его тело появится в вашем инвентаре, как и письмо Саревока к своему приспешнику. Не спешите уходить: в сундуках можно найти зачарованное оружие, доспехи и деньжата. Отнесите тело лорда в белое здание в центре гавани, и получите 2 500 очков опыта.

Найдите снова Tomako около штаба законников Flaming Fist. Идите в Undercellar, там разберитесь с двумя прислужниками главного злодея, Саревока. Осторожно: воин очень силен, а волшебнице подвластно заклинание Cloudkill. Из пожитков на трупах обязательно возьмите письмо и приглашение, а также +3 кинжал и +2 короткий меч. С приглашением можете идти в главный замок города, что прямо в его центре. Покажите стражнику приглашение, и он пропустит вас внутрь. Видите зал со множеством богато одетых людей? Создайте издалека клириком побольше скелетов прямо рядом с ними и подойдите поближе. После недолгой беседы богачи превратятся в Изменяющих форму и нападут на вас и законников. Постарайтесь сразу отвести подальше магов и вора и уберите героев с дверного прохода – через него подойдет подкрепление из пары солдат. Как только все твари будут перебиты, предложите показать свидетельства вины Саревока лорду. Саревок атакует вас, однако советую чуть побегать от него или натравить скелетов. Через полминуты появится маг, который телепортирует злодея в неизвестном направлении. Однако лорд скажет, что может найти Саревока, и отправит вас в гильдию воров. Закупите у продавца в гильдии магические стрелы или болты.

Лабиринт

Спускайтесь вниз по лестнице в гильдии воров в подземный лабиринт. Спать в нем нельзя, поэтому грамотно рассчитывайте свои силы. Пошлите вперед сильного воина или двух, чтобы они перебили несколько видов слизняков, а затем подтягивайте основные силы.

Разберитесь с двумя огненными воинами – желательно поочередно с каждым. Дайте воину выпить напитков защиты от электричества, примените на него свиток защиты от нежити и пошлите его вперед. Как увидите двух скелетов-воителей, встаньте примерно на один с ними уровень, чтобы вылетающие из ловушек молнии били не только воина, но и скелетов. Атакуйте нежить, и есть шанс, что воин даже не будет поранен. Теперь нужно пробиться к западному углу лабиринта, где лежит умирающий маг. Послушайте его речь и вступайте в дыру в стене рядом с ним.

Подземный город

Здесь можно спать, причем беспокоить вас не будут. Итак, выспитесь и выучите заклятья Stinking Cloud и вызова скелетов. Пройдите воровкой вперед на запад, заметите отряд недружелюбных приключенцев. Они очень сильны – даже один их лучник с взрывающимися стрелами может уничтожить весь отряд. Поэтому важно применить связку Stinking Cloud и вызвать максимальное число скелетов. Они добивают валяющихся без сознания противников, пока маг кидает ещё одно Stinking Cloud, чтобы точно быть уверенным, что действие кислотного облако не будет преодолено спасброском кого-нибудь из врагов. На земле осталось шесть тел, обыщите их ради массы разнообразных магических стрел и зачарованного оружия, которое, впрочем, уже у вас есть. Пройдите ещё на запад, и увидите вход в мрачный замок. Его охраняет уже знакомая вам Tomako, с которой можно и не драться, если выбирать последние фразы. Впрочем, если убить её (+5 000 очков опыта), то получите +1 Full Plate Mail, что может быть лучше тех доспехов, что носит ваш воин. Запомните магами и клириками максимум заклинаний, вызывающих различных тварей, дайте воину в карман напитки скорости и героизма, а лучнице – взрывающиеся стрелы. Вступайте в храм Баала для финального боя с главным недругом.

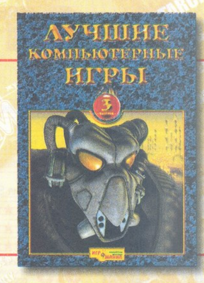
Храм Баала

Этот бой – последний, поэтому открывайте все свои НЗ и не экономьте напитки и заряды посохов. Саревок – сильный боец, а с помощью своих напарников более чем сильный. Приведем оптимальный, на наш взгляд, способ борьбы с врагом. Вызовите перед отрядом побольше скелетов, наденьте на вора сапоги скорости. Вор прячется в тени и бежит вперед. Полностью игнорируйте ловушки, и как только вор заметит фигуру в латах, тут же в неё стреляет взрывающейся стрелой. Мгновенно отводите вора обратно к отряду. Таким образом Саревок побежит за вами, а вот его друзья – нет. Враг добежит до скелетов и начнет их колотить: вызывайте новых, обоими магами создавайте тварей из специальных посохов, а воин пусть пьет напитки скорости, пока идет навстречу Саревоку. Если повезет, то созданными магами тварями станут лучники-хобгоблины. Их нужно постоянно увеличивать, пока они не будут мешать стрелять друг другу (то есть создайте десятка три-четыре). Обязательно отвлекайте Саревока все новыми скелетами и созданиями, которых будет периодически создавать один из магов из своей книги заклинаний. Воина держите в качестве НЗ, чтобы задержать Саревока, пока клирик и маг создают новых монстров в качестве преграды к лучникам-хобгоблинам. Не дайте Саревоку пробиться к этим стрелкам, ведь именно они будут периодически наносить ему серьезные повреждения. Кстати, атакующей магией против Саревока не пользуйтесь, у врага к ней очень большая сопротивляемость. Все! Враг повержен (+15 000 очков опыта), смотрите мультфильм и ждите дополнительные карты!

БИБЛИОТЕКА ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»







ВЫПУСК 1

AGE OF EMPIRES
ALIEN EARTH
BLADE RUNNER
CONSTRUCTOR
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT
JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH
DIABLO: HELLFIRE
DUNGEON KEEPER
FALLOUT: A POST-NUCLEAR ADVENTURE
GRAND THEFT AUTO
INCUBATION: TIME IS RUNNING OUT
LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY
ODDWORLD INHABITANTS: ABE'S ODDESSY
QUAKE II
RIVEN: THE SEQUEL TO MYST
SID MEIER'S GETTYSBURG
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY
STARCRAFT
THE CURSE OF MONKEY ISLAND
THE JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME
THE NEVERHOOD
THEME HOSPITAL
TOMB RAIDER 2
U.F.O.s
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА
ГЭГ: ОТВЯЗНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ
КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ 136 ИГР

ВЫПУСК 2

ARMOR COMMAND
BATTLEZONE
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES
DEATHTRAP DUNGEON
DINK SMALLWOOD
DREAMS TO REALITY
FAIRY TALE ADVENTURE 2 - HALLS OF THE DEAD
FIGHTING FORCE
HEART OF DARKNESS
IMPERIALISM
MIGHT & MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN
MORTAL KOMBAT 4
OF LIGHT AND DARKNESS THE PROPHECY
OUTWARS
PANZER COMMANDER
REMEMBER TOMORROW
SANITARIUM
TEX MURPHY: OVERSEER
TUROK: DINOSAUR HUNTER
UBIK
UNREAL
WARHAMMER: DARK OMEN
WET - THE SEXY EMPIRE
X-COM: INTERCEPTOR
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА
КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ 130 ИГР

ВЫПУСК 3

ACE VENTURA
EGYPT 1156 B.C. TOMB OF THE PHARAON
DESCENT: FREESPACE - THE GREAT WAR
DOMINION: STORM OVER GIFT 3
ENEMY INFESTATION
FALLOUT 2
DUNE 2000: LONG LIVE THE FIGHTER
FULL THROTTLE
GRIM FANDANGO
HALF-LIFE
HEXPLORE
HOPKINS F.B.I.
LEISURE SUIT LARRY 7: LOVE FOR SAIL
NIGHTLONG: UNION CITY CONSPIRACY
MORPHEUS
POPULOUS: THE BEGINNING
RED JACK: REVENGE OF THE BRETHREN
THE FIFTH ELEMENT
SIN
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX
TRESPASSER
TOTAL AIR WAR
TOTAL ANNIHILATION
X-FILES: THE GAME
ДЕВЯТЬ ПРИНЦЕВ АМБЕРА
КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ 130 ИГР

Книги и старые номера журналов вы сможете приобрести в книжном магазине фирмы «Астрея» по адресу: ул. Южнопортовая, д. 16 (метро Кожуховская). Тел. (095) 279-16-62.

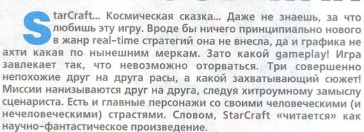


Игорь Савенков

STARCRAFT: BROOD WAR

РАЗРАБОТЧИК	Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ВЫХОД	декабрь 1998 г.
ЖАНР	стратегия в реальном времени
ТРЕБОВАНИЯ	P-100, 16 Мб Полная версия StarCraft'a
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК	★★★★★★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	9.5 Захватывающее продолжение бессмертного бестселлера





StarCraft... Космическая сказка... Даже не знаешь, за что любишь эту игру. Вроде бы ничего принципиально нового в жанр real-time стратегий она не внесла, да и графика не ахти какая по нынешним меркам. Зато какой gameplay! Игра завлекает так, что невозможно оторваться. Три совершенно непохожие друг на друга расы, а какой захватывающий сюжет! Миссии нанизываются друг на друга, следуя хитроумному замыслу сценариста. Есть и главные персонажи со своими человеческими (и нечеловеческими) страстями. Словом, StarCraft «читается» как научно-фантастическое произведение.

И вот вам продолжение. Второй том, так сказать, под названием Brood War. Теперь земной Император Mengsk I пожинает плоды своего предательства, а протоссы пытаются возродить собственный мир... Интриг не меньше, чем в «первом томе». Появились и новые персонажи, причем игра стала как бы более «интернациональной». Командует Объединенными Силами Землян французский адмирал Дю Гол (даже внешне похож на легендарного генерала и послевоенного Президента Франции Де Голля), а под его началом служит как бы наш соотечественник вице-адмирал Алексей Стуков (как бы - это потому, что по поступкам он мало похож на русского; вероятно, такими нас видят американцы); летчицы-пилоты «Валькирий» говорят с забавным немецким акцентом.

Игра не потеряла свой, неповторимый колорит, в котором чувствуется ирония и сарказм; встречается и просто юмор. К примеру, в одной из миссий пехотинец пытается активизировать камеру слежения. На экране монитора появляется надпись: «Hit any key» («Нажмите любую клавишу»). Бравый вояка приходит в секундное замешательство: какая же из этих «key» есть «any»?

Обогатилась и тактика боевых действий, так как каждая раса получила по два новых юнита. Кроме того, возросла ценность голиафов и ультралисков, поскольку для них появились новые апгрейды. Немного «сдвинулись» характеристики некоторых юнитов и зданий для обеспечения лучшей сбалансированности.

Новые миссии заметно труднее старых, но тем и интереснее играть!

НОВЫЕ ЮНИТЫ

ПРОТОССЫ

Corsair

Производится в Stargate.

Вооружение: Neutron Flare (только против воздушных целей).

«Корсар» стреляет по врагам сгустками энергии, которые наносят небольшой вред (5 единиц), зато поражают не только конкретную цель, но и других врагов рядом с ней.

Дополнительное вооружение: Disruption Web.

Предварительно надо изучить свойства в Fleet Beacon. Там же вы сможете провести исследование, которое увеличит общий запас энергии «корсара».

Паутина выводит из строя все наземные боевые средства, покрытые ею. Ни Spore Colony (бункеры или фотонные пушки), ни прибежавшие на подмогу гидралиски, приблизившиеся слишком близко, не смогут стрелять по вашим воздушным машинам. Берегитесь - если ваши наземные войска войдут (к примеру, преследуя убегающего противника) в белесый туман Disruption Web, они тоже потеряют способность стрелять. Быстрее выводите их прочь!

Dark Templar

Производится в Gateway.

Требуется наличе Templar Archives.

Вооружение: Warp Blades.

Хотя Темный Темплар способен атаковать только наземные цели, он имеет очень важную способность - постоянно замаскирован (cloaked), так обнаружить его могут лишь враги со способностью Detector (повелители зергов и Spore Colonies, ракетные башни и Science Vessel людей, Observer и Arbiter протоссов). Другие враги Темных Темпларов не замечают, следовательно, не могут стрелять в ответ, ограничиваясь позорным бегством.

Dark Archon

Производится в Gateway.

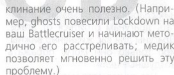
Требуется наличие двух Dark Templar.

Вооружение: отсутствует.

Заклинания (все изучаются в Templar Archivies):

Feedback - наносит повреждения юниту противника, у которого есть фиолетовая полоса энергии (Ghost, Medic, High Templar, Arbiter, Science Vessel, Battlecruiser, Queen, Defiller). Сила повреждений равна количеству оставшейся у цели энергии фиолетового цвета (если осталось 200 единиц энергии, то повреждения равны 200, из которых небольшое количество будет вычтено за счет показателя Armour).

Mind Control - юнит противника переходит под ваше управление



до конца игры. Действует на все виды юнитов, как на органические, так и на технику. Но учтите, что Темный Аркон при использовании этого заклинания полностью теряет свои защитные щиты.

Maelstorm – заклинание действует на район (примерно равен району действия заклинания Ensnare у Queen зергов). Все органические юниты не могут двигаться или атаковать в течение нескольких секунд.



ЗЕМЛЯНЕ

Medic

Производится в Barraks.

Требуется: Academy.

Вооружение: отсутствует.

Заклинания: Heal, Restoration, Optic Flare.

Медик – очень ценный солдат на протяжении всей игры, так как он автоматически лечит все находящиеся рядом с ним *органические* юниты (включая юниты союзников). У землян это SCV, пехотинцы, firebats и ghosts. У протоссов – zealots, templars. У зергов медик лечит всех, даже здания. При лечении расходуется мана, которая медленно восстанавливается с течением времени. Медики лечат и раны, наносимые при использовании пехотинцами StimPack, причем делают это быстро (4 медика вылечивает 16 таких пехотинцев за 9 секунд). Медик не может лечить сам себя, но несколько медиков могут лечить друг друга.

Заклинание Restoration изучается в Academy и стоит 100 м, 100 г. Позволяет мгновенно снять любое плохое заклинание, наложенное на ваши юниты (кроме заклинания Stasis Field). В ряде случае это заклинание очень полезно. (Например, ghosts повесили Lockdown на ваш Battlecruiser и начинают методично его расстреливать; медик позволяет мгновенно решить эту проблему.)

Заклинание Optic Flare изучается в Academy и стоит 100 м, 100 г. Применяется к вражеским юнитам, снижая до единицы дальность их видения и убирая способность detector (и то, и другое – на все время, если конечно, противник не вылечит эти юниты с помощью своего медика). Теоретически это заклинание очень полезно, но на практике оно редко когда оказывается эффективным.

В Academy можно также освоить Caduceus Reactor, что увеличивает запас маны медиков на 50 единиц.

Valkyrie frigate

Производится в Starport.

Требуется: Armory, Control Tower.

Вооружение: ракеты класса воздух-воздух.

Заклинания: отсутствуют.

Истребитель «Валькирия» – прекрасное средство для борьбы с воздушным флотом противника (поражает только воздушные цели). За раз выстреливает 8 ракет, каждая из которых наносит урон в 5 единиц, поражая не только мишень, но и площадь 3x3 вокруг нее. «Валькирии» – это превосходная поддержка и при налетах ваших Wraiths и Battlecruiser'ов на базу противника. Если ваш противник – зерг, то с помощью эскадрильи «Валькирий» можно очень просто истребить почти всех его Overlord'ов. Единственный минус – дороговат самолетик.

ЗЕРГИ

Lurker

Мутирует из Hydralisk'а (сначала надо исследовать Lurker Aspect).

Требуется: Lair.

Вооружение: ряд шипов, бьющих из-под земли.

Lurker может атаковать, только зарывшись в землю. Завидев противника, «выстреливает» в его направлении ряд шипов, вырастающих из-под земли. Каждый шип наносит повреждение в 20 единиц (столько же, сколько и Ultralisk). За один «проход» может «нанизать» сразу несколько юнитов противника, если те оказались на одной прямой. Этот факт, а также то, что Lurker (как и любой другой зарывшийся зерг) невидим для противника (без детектора), делает его практически бесценным юнитом при обороне баз зергов от наземных атак. Lurker'ы менее эффективны в нападении, хотя и там могут использоваться в качестве существенной поддержки атакующей армии. Самое слабое место Lurker'ов их надо оберегать, чтобы их не засек противник. Второй минус – Lurker'ы не стреляют по воздушным целям.

Devourer

Мутирует из Mutalisk'а.

Требуется: Greater Spire.

Вооружение: кислота, бьющая только по воздушным целям.

Devourer наносит прямой удар в 25 единиц (как и Battlecruiser) и забрызгивает кислотой находящиеся рядом воздушные юниты. Одна единица кислоты уменьшает на единицу скорострельность и броню юнитов. Devourers оказывают очень ценную огневую поддержку при воздушных налетах Guardians на базы противника. Летают чуть быстрее Guardians, но заметно медленнее муталисков.



УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ

Ultralisk

Chitionic Plating – дает +2 к броне ультралиска.

Исследуется в Ultralisk Cavern.

Anabolic Synthesis – повышает скорость движения ультралиска.

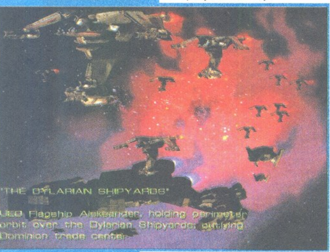
Исследуется в Ultralisk Cavern.

Goliath

Charon Boosters – увеличивает дальность стрельбы голиафа ракетами (но не повышает дальнобойность пулеметов).

Исследуется в Machine Shop.

Требуется: Armory.





ПРОТОССЫ

1. ESCAPE FROM AUIR

Привести Зератула к телепортационным вратам

Зератул должен остаться в живых

Все достаточно просто. Зератул очень силен, да и к тому же враги его не видят и не пытаются «дать сдачи», поэтому смело пускайте его вперед. Единственное «но» – его могут обнаружить повелители (Overlords), после чего он становится видим всем другим зергам. Поэтому пусть на некотором расстоянии от Зератула всегда держаться драгуны. Как только заметите повелителя, отводите Зератула немного назад, а драгунов – вперед, и пусть они расправятся с повелителем. Потом снова выдвигайте Зератула на линию фронта.

Продвигайтесь вперед не спеша, обязательно давая время Зератулу восстановить свое защитное поле. Своих фанатиков (zealots) в атаку лучше не пускайте – они достаточно бестолковы, да и защита у них слабовата. Их задача – помогать драгунам отбиться от атаки. Драгуны для вас жизненно важны, ибо только они могут поражать воздушные цели.

Что же касается маршрута движения, то он уже заранее выбран разработчиками за вас. Просто продвигайтесь вперед, уничтожая опорные базы зергов на своем пути. Не забудьте, что зерги способны получать подкрепление чрез каналы Нидуса (Nydus canals). При обнаружении этих каналов уничтожайте их в первую очередь и как можно скорее.

У самого верхнего края карты, приблизительно посередине, вы наткнетесь на работающую базу протоссов, где получите существенное подкрепление – немного солдат и одного аркона (Archon). Кроме этого, на базе будет и батарея для перезарядки защитных полей. Сделайте новую связку Зератул-аркон (впрочем, держать драгун наготове чуть сзади будет не лишним) и продолжайте продвигаться вперед.

Ваша цель – телепортационные врата – расположена у нижнего правого края карты. Стоит хотя бы одному вашему солдату подойти к вратам поближе, как игра перехватит инициативу и миссия автоматически завершится.

2. DUNES OF SHAKURAS

Основать базу и найти Темных Темпларов

Уничтожить базу зергов

Первоначально у вас есть 4 фанатика и 4 зонда. Ведите фанатиков вверх и влево. Там увидите месторождения газа и минералов. Однако по пути наткнетесь на засаду зергов. Их мало, и фанатики с ними без труда сладят. Главное – чтобы поблизке не было зондов, они в бою служат только пушечным мясом. Когда уничтожите зергов, начинайте развитие базы. Обязательно постройте сразу нексус, ассимилятор и пилон рядом с ними. Далее отправляйте все зонды собирать минералы и газ, а фанатиков расставьте среди строений.

Скоро вас снова атакуют зерги, но тут на помощь подоспеют Темные Темплары и вы без особого труда отобьетесь.

Теперь принимайтесь за планомерное развитие. Оборону лучше всего построить следующим образом: ведите Темных Темпларов вниз от вашей базы. Там есть две лестницы, по которым к вам «в гости» будут забегать зерги. Постройте там пилон и расположите 3–4 фотонные пушки так, чтобы они простреливали обе лестницы. Перед пушками поставьте Темных Темпларов. Зерги всегда бросаются атаковать пушки, а невидимые Темные Темплары их быстро уничтожают. Главное – не давайте Темным Темпларам преследовать противника, иначе их может «раскрыть» повелитель зергов, который всегда тусуется во время атаки рядом. Если же он попытается приблизиться к вашим владениям, то его быстро «образумят» фотонные пушки. Как только появится возможность, поставьте позади фотонных пушек драгун и батарею перезарядки защитного поля. Драгунам обязательно прикажите «удерживать позицию» (hold position). Произведите все возможные усовершенствования для драгун. Имеет смысл произвести и парочку Высших Темпларов, чтобы они использовали против зергов «псионическую бурю».

Через некоторое время, когда у вас будет уже 10–12 драгун, можно приниматься за разработку новых месторождений минералов и газа. Они расположены в нижнем левом углу карты под прикрытием слабеньких сил зергов и в правом верхнем углу карты. Что же, настало время начинать наступление. Тактика та же, что и в предыдущей миссии, только теперь у вас нет Зератула, а есть несколько невидимых вояк послабее. С другой стороны, Высшие Темплары могут производить галлюцинации, которые отвлекут на несколько решающих мгновений внимание противника. Действуйте внимательно и осторожно. База противника расположена в нижнем правом углу карты. Лучше всего штурмовать ее хитрым способом: вдоль правой кромки карты рядом с базой противника есть горный выступ, на который можно провести драгун. Прикройте их с флангов Темными Темпларами, а драгуны смогут обстреливать некоторые сооружения базы. Это заставит зергов контратаковать, в результате чего они совсем выдохнутся. Главное – не спешите: на базе зергов всегда есть немного гидралисков, которые появляются в самый неподходящий момент. При этом Spore Colonies и повелители легко обнаружат Темных Темпларов, и вы можете потерять значительную часть своего отряда. Так что долго и нудно обстреливайте драгунами базу зергов с горы и переходите в атаку только после того, как зерги прекратят свои вылазки.



3. LEGACY OF THE XEL'NAGA

Уничтожить мозговые центры зергов

В самом начале миссии вам продемонстрируют «корсаров» протоссов в действии. Как только они закончат, отгоните их на территорию вашей базы. Драгунами прежде всего расстреляйте Sunken Colonies, потом Spore Colonies. Далее отведите и драгун на вашу базу. Зерги пока что притихли и не будут им мешать.

Теперь рассмотрим план обороны. Наземные атаки вам грозят только с одной стороны – через мост. Поэтому делаем хитрый ход: перегораживаем подход к мосту рядом пилонов и других зданий, чуть позади них располагаем штук 5 фотонных пушек, а в промежутке между ними – драгун. Разумеется, рядом ставим и батарею перезарядки щитов. Что получается? Зерги в большинстве своем не могут достать фотонные пушки (на которые в первую очередь и нацелены), а вот их пушки даже драгуны достают запросто. Немного погодя можно добавить к списку защитников моста и пару арконов. Также имеет смысл как можно быстрее поставить пару фотонных пушек к нижнему левому краю островка, на котором мы обосновались. Эти пушки будут отгонять повелителей зергов, которые будут периодически пытаться забросить вам в тыл десант.

Разобравшись с обороной, переходим к развитию. Делайте ставку на BBC, для которых и делайте все возможные усовершенствования. Разведчики обладают великолепными скоростью и маневренностью, что позволит вам избежать ненужных жертв. Кроме этого, вовсю используйте «корсаров» и их Disruption Web.

Второе и последнее месторождение минералов есть в верхнем левом углу карты. Туда сразу же стоит направлять солидный отряд, иначе зерги уничтожат новую базу.

База зергов расположена в нижнем левом углу карты. Штурмуйте ее медленно, желательно сначала уничтожить все, что можно, при помощи разведчиков и «корсаров». И помните – атаковать мозговой центр надо только Темными Темпларами, иначе после своей смерти он «восстановится».

4. THE QUEST FOR URAJ

Привести Керриган к кристаллу Ураж

Керриган должна остаться в живых

Эта миссия интересна тем, что вы не можете строить воздушный флот – якобы какие-то проблемы с телепортационными вратами. Зато у вас есть суперсолдат – Керриган, королева зергов собственной персоной, которая не менее крута, чем Зератул.

В самом начале миссии бравые протоссы лихо разнесут базу людей. Пусть зонды начнут разворачивать базу, а Керриган тем временем пусть замаскируется (Cloak) и идет вниз вдоль левого края карты. Там вы наткнетесь на базу людей. Уничтожьте бункеры, казармы и SCV. Если у Керриган еще есть запас энергии для поддержания режима скрытности, то уничтожьте и Command Center. Далее отведите Керриган на базу протоссов для восстановления запаса энергии.

Между тем у протоссов дела должны идти полным ходом. Атаки людей будут идти только от прохода, что к югу от базы. С востока нападать не будут, впрочем, для верности стоит там держать одного драгуна и одного «разбойника». Остальные два «разбойника» станут костяком вашей обороны. Не забывайте только вовремя восстанавливать их защитные щиты (постройте батарею перезарядки и держите «разбойников» рядом с ней), приказывать им делать «скарабеев» (ракеты) и придайте в качестве охраны пару-тройку драгун. Вот и вся оборона.

Когда у Керриган восстановится запас энергии, отправьте ее снова громить базу людей внизу. Если противник будет применять свой сканер для обнаружения Керриган, то просто быстро отведите ее в сторону, потом возобновите атаку. Помните: энергия сканера заканчивается быстро, а здоровье у Керриган – медленно. Так что будьте настойчивы и не дайте противнику развиться.

Когда закончите с этой базой, потихоньку начинайте продвижение к нижнему правому углу карты. Там и находится искомый кристалл. Когда Керриган подойдет к нему достаточно близко, миссия закончится. Почаще применяйте Керриган в качестве основной ударной силы, но не забывайте давать ей возможность восстанавливать здоровье и энергию. У людей много сил, но против Керриган, «разбойников» и нескольких арконов они не устоят. Главное – не увлекайтесь и наступайте только при поддержке «разбойников».



5. THE BATTLE OF BRAXIS

Уничтожить все электростанции для прорыва блокады UED

Артанис должен остаться в живых

Очень приятная миссия. У вас нет базы, действовать нужно только теми силами, что дадут. Поэтому каждый солдат для вас теперь – на вес золота.

Однако миссия на самом деле довольно проста. Тут важно понять простой принцип: не нужно уничтожать все ракетные вышки противника подряд, главное – прорваться и уничтожить электростанции, после чего часть вышек отключится и не будет представлять никакой опасности. Электростанции помечены на карте желтыми прямоугольниками. После уничтожения каждой электростанции вам будут присылать подкрепления, но небольшие.





Для начала погрузите своих вояк в челноки и летите к тому месту, где висит второй ваш наблюдатель (Observer, тот, что слева). Там есть площадка, на которую можно спокойно высадить солдат. Фанатиков загоните обратно в челнок, а вот драгунами уничтожьте ракетные башни рядом. Далее ведите драгун чуть выше, вдоль площадки справа. Увидите бункер. К нему пока не приближайтесь, а уничтожьте ракетную вышку на площадке справа. Если драгуны ее не видят, то подведите поближе наблюдателя. Когда вышка будет уничтожена, челноком забросьте драгун на площадку справа. Можете не отвлекаться на ракетные вышки, а сразу вести ваше воинство к тому месту, где висит еще один ваш наблюдатель (справа внизу). Прямо напротив этого места – первая электростанция, до которой драгуны могут просто достать, стоя у кромки площадки. После уничтожения этой электростанции ракетные башни поблизости выключатся, а вам пришлют подкрепление. Сажайте Темных Темпларов в челнок и уничтожьте ими бункеры людей, расположенные рядом с уничтоженной электростанцией (Темные Темплары невидимы, так как ракетные вышки поблизости не работают). После гибели всех трех бункеров прилетит Science Vessel, который вам необходимо успеть взорвать своими разведчиками, иначе он потом вам много крови попортит.

Далее потихоньку продвигайтесь к следующей электростанции, расположенной левее и выше той, которую вы только что уничтожили. Учтите – подход к ней охраняет осадный танк, поэтому лучше используйте свои ВВС. Подлетайте, сделайте несколько выстрелов по ракетной башне и улетайте, пока ваших разведчиков не повредили. Медленно, конечно, зато верно.

После уничтожения этой электростанции можете переключить свое внимание на любую другую, за исключением той, которая расположена у левого верхнего угла карты. Эту электростанцию надо трогать только в последнюю очередь, т. к. ее охраняют 3 линкора и пара голиафов (не считая ракетные башни, естественно). Впрочем, после уничтожения всех других электростанций вам выдадут Арбитра, «корсара» и еще разведчиков. Арбитром заморозьте часть врагов, «корсар» пусть выведет из строя ракетные башни (при помощи Disruption Web), а по другим целям ударьте всеми своими войсками. Хотя есть и другой вариант: расположить эскадрилью разведчиков и Арбитра вне досягаемости ракетных башен противника, но так, чтобы они могли простреливать пространство, по которому ходят голиафы. Разведчикам и Арбитру дайте команду «удерживать позицию», а не то они увяжутся за голиафами и попадут под обстрел. Далее выманите Артанисом (у него защита уж больно крута) линкоры поодиночке к разведчикам (близость Арбитра сделает их невидимыми) и перебейте врагов.

6. RETURN TO CHAR

Добраться до кристалла Халис или нанести Сверхразуму достаточно ранений, чтобы временно «выключить» его

Миссия весьма простая. У вас две базы – протоссов и зергов. У протоссов можно добывать минералы, у зергов – минералы и газ.

Сначала – оборона. Зергов будут атаковать с юга. Поэтому ставим сплошную стену из Sunken Colonies, а сразу позади них – Spore Colonies.

Впереди можно окопать десяток гидралисков. Что же касается протоссов, то их будут донимать воздушными десантами с юга и наземными атаками с запада. На юге просто поставьте фотонные пушки у самой кромки обрыва, а на западе пусть поджидают врагов Темные Темплары и драгуны.

Теперь развитие. Протоссы пусть проведут все усовершенствования силовых полей и оружия для наземных войск. Имеет смысл сделать пару-тройку арконов и пару «разбойников». Можно держать и одного-двух Высших Темпларов в качестве диверсионной команды. Разумеется, стоит наштамповать хотя бы десяток драгун. Воздушные силы строить не имеет смысла, так как для этой роли идеально подойдут зерги – повелителей можно использовать в качестве транспортных средств, а пара эскадрилий муталисков станет ударной командой.

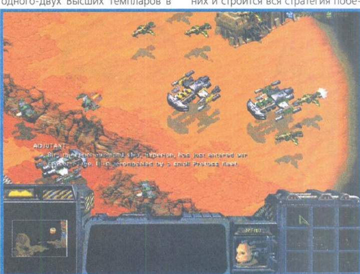
Наступать надо сначала в левый верхний угол карты, там есть месторождение минералов. Когда там закрепитесь, атакуйте район снизу от базы протоссов. Уничтожив расположившиеся на маленьком «пятачке» силы ПВО противника, сажайте драгун в повелителей и под прикрытием муталисков высаживайте их на этот «пятачок». Пусть драгуны уничтожат остатки ПВО поблизости.

Далее верните драгун на базу, а муталиски пусть потихоньку расчищают дорогу к Сверхразуму (можете придать им драгун, арконов, «разбойников» и Высших Темпларов в качестве огневой поддержки). Прорваться к нему проще, чем преодолевать глубоко эшелонированную противовоздушную оборону на пути к кристаллу Халис. Помните, вам не нужно атаковать Сверхразум Темными Темпларами, достаточно и муталисков. Просто нанесите Сверхразуму достаточно ранений, и миссия будет выполнена.

7. THE INSURGENT

Убить предателя Алдариса

А вот это – интересная и достаточно трудная миссия. Вы не можете строить многие виды войск, зато теперь вам доступны Темные Арконы. Собственно говоря, именно на них и строится вся стратегия побе-



ды. Вашу базу будут штурмовать через два прохода. Поставьте там фотонные пушки, Темных Темпларов и Темных Арконов, а также обязательно повесьте пару наблюдателей в качестве системы раннего обнаружения противника. Смысл в том, чтобы, используя заклинание Темных Темпларов Mind Control, переверобовывать на свою сторону самые сильные юниты противника («разбойников» и арконов).

Даже если ваш новоиспеченный рекрут и не сможет благополучно добраться до вашей базы (его растерзают другие враги), то вы по крайней мере избавитесь от опасного гостя без потерь. На практике это довольно сложно, т. к. необходимо успеть поймать момент, когда нужный враг уже виден, но сам еще не стреляет. Рекомендуем снижать скорость игры.

Вот таким образом вы сможете набрать себе весьма солидную армию, с которой можно начинать наступление, благо вы уже отлично научились это делать. Ваша цель – уничтожить лидера несогласных. Изначально он присутствует как бы в трех точках – у самого верха карты и по краям. На самом деле двое из этих «лидеров» – галлюцинации, вроде тех, которые делают Высшие Темплары. Настоящий лидер находится у самого верха карты. На наш взгляд, лучше всего продвигаться к нему вдоль правого края карты.

Кстати сказать, именно эта миссия наглядно представит, в какую дрянь превратилась Керриган. И если раньше (в оригинальном StarCraft) она была трагичной фигурой, то теперь уже внушает лишь отвращение.

8. COUNTDOW

Привести Артаниса и Зератула к храму

Защитить храм от зергов

Артанис и Зератул должны остаться в живых

Вот и она, большая раздача слонов. Это – самый сложный бой во всем Brood War. У противника минералов и газа не просто много, а чрезвычайно много. Тактика «выждать, пока у противника не кончатся ресурсы» практически бессмысленна (если не хотите посвятить прохождению этой миссии 3–4 дня).

Рассмотрим построение обороны. У вас есть две базы: одна – в нижней части карты (там Артанис), другая – в верхней (там Зератул). Оборона нижней базы строится на принципе, использованном нами в третьей миссии (проход на мост перегораживается рядом пилонов, за которыми располагаются фотонные пушки). Только тут надо учитывать, что противник будет атаковать вас не только в этом направлении, но также еще и с юга (очень редко, наземные атаки), и с востока (более часто, воздушные налеты). Базу сверху будут атаковать или с севера, или с юго-востока. Тут надо просто строить много фотонных пушек и ставить рядом с ними Темных Темпларов или арконов. Но есть и еще один дорогой, но эффективный способ обороны. Произведите 3–4 штуки Carrier, поставьте их в местах предполагаемой атаки противника и дайте им команду «удерживать позицию». Подведите к ним поближе Арбитра и тоже прикажите ему удерживать позицию. Несущие корабли станут невидимы (из-за Арбитра), но смогут атаковать перехватчиками приблизившегося к ним врага. Это очень хорошо действует именно на нижней базе, где можно поставить несущие корабли так, что они одновременно будут прикрывать как выход с моста, так и восточное направление, откуда будут производиться авианалеты.

Теперь немного о развитии. На нижней базе надо развивать все технологии, связанные с ВВС. Обязательно произведите пару Арбитров и одного пошлите на верхнюю базу. Зачем – см. далее. На верхней базе развивайте наземные войска, прежде всего – арконов. Обязательно произведите и 3–4 Темных Аркона. Поскольку минералов у вас маловато, то расправиться с противниками можно только при помощи их же войск, т. е. действуем так же, как в предыдущей миссии. Только теперь нам нужно переманивать на свою сторону лишь два вида юнитов – Devourer и Guardian. Guardians нужна полная эскадрилья – 12 штук, а вот Devourers хватит и восьми. Эта воздушная армада вполне способна справиться с большинством баз противника. Главное – действовать очень аккуратно, пусть Devourers защищают Guardians от воздушных атак, а Guardians, в свою очередь, помимо развала базы противника прикроют Devourers от атаки гидралисков. Но есть тут одна загвоздка – Guardians в основном прилетают на нижнюю базу, а вот Devourers частенько крутятся возле верхней. Как быть? Вот тут-то вам и помогут Арбитры. Используйте их способность Recall для переброски Темных Темпларов с одной базы на другую. Наступление рекомендую проводить в следующем порядке – сначала «выносится» база красных (на северо-востоке от нижней вашей базы), потом база на севере от верхней вашей базы, потом идете по часовой стрелке (к восточному краю карты, потом – вниз). По пути вы увидите храм Ксел-Нага, куда вам надо привести Артаниса и Зератула. Рядом с храмом полно минералов, но не советую там обустраиваться – замучат десанты противника (сами зерги минералы возле храма никогда не разрабатывают). Как только расправитесь со всеми базами зергов, ведите Артаниса и Зератула к двум маякам возле храма. Далее просто ждите 15 минут. Если же зерги уничтожены не полностью, то вам предстоит отражать безумные по ярости и напору атаки супостатов. Теоретически это возможно, практически же зергов необходимо здорово потрепать, иначе будет уж больно тяжко.

ЗЕМЛЯНЕ

1. FIRST STRIKE

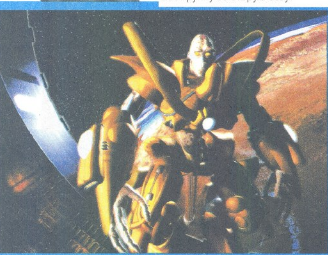
Уничтожить Command Center противника

Дав задание всем SCV собирать минералы, сразу же постройте Vulture (как самый быстроходный юнит). С помощью этого Vulture вам нужно разыскать базу «нейтралов» и установить с ней контакт. Искомая база находится у правой кромки карты, примерно посередине. Найти ее не составит никакого труда; главное – это прошмыгнуть меж двух огней: между крупной базой противника в левом верхнем углу карты (сама карта маленькая, так что эта база фактически занимает четверть площади всей карты) и маленьким форпостом в правом нижнем углу.

Как только доберетесь до базы, на вашу сторону перейдет лейтенант Duran со своей немногочисленной армией и зачаточной базой. Самое главное – на территории его базы (которая теперь стала вашей второй базой) находится источник Vespense Gas, так что сразу же ставьте на него Refinery и отрядите двух SCV добывать газ. Правда, с этой минуты у вас как бы прибавится хлопот, потому что еще появится условие: лейтенант Duran должен остаться живым. Но это только «как бы»: пусть лейтенант все время сидит в центре базы и никуда не высовывается, и все будет хорошо.

Вот теперь можно заняться планомерным развитием обеих баз. Прежде всего обеспечьте их защиту: поставьте возле каждой из них по 2–3 бункера (в каждом бункере – 3 пехотинца + 1 firebat) и парочку Missile Turret. Основной вашей ударной силы будут Siege Tanks и голиафы, так что совершенно необходимо построить Armory и весьма желательно сделать оба апгрейда вооружения.

Сколотите на первой базе ударную группу из дюжины юнитов: примерно 3 Vulture, 3 Siege Tanks, остальные – пехотинцы и firebats. Этих сил вам хватит, чтобы разгромить форпост в правом нижнем углу карты (там находится барак, Supply Depot Missile и Turret; охраняются они десятком пехотинцев и firebats). На шум прибегут несколько защитников из основной базы, но вы без труда разделаетесь и с ними. После этого ведите всю группу во вторую базу.



Теперь не мешало бы построить Factory (с пристройкой) во второй базе и производить Siege Tanks и голиафы именно для нас. Как только у вас наберется с полдюжины Siege Tanks и полдюжины голиафов, можно потихоньку начать наступать на основную базу противника, где и находится Command Center. Памятуя народную мудрость, что «нормальные герои всегда идут в обход», выводите вашу ударную группу вверх по ущелью от второй базы. Доберитесь до еще одного форпоста противника в правом верхнем углу карты (там один барак и несколько Supply Depots) и начните его обстреливать, переведя танки в режим siege. Основная цель этой акции – выманить из основной базы еще несколько защитников, которые с упорством идиотов будут тянуться вереницей под ваши пули.

Как только поток «желающих» иссякнет, подкрепите вашу ударную группу (вы же не забываете все время строить танки и голиафы?), и пройдите чуть влево, прижимаясь к верхней кромке карты. Вскоре вы выйдите к боковому входу в базу неприятеля. Повторите тот же трюк, переведя все танки в режим «siege». Порубив в капусту всех, кто выйдет, снимитесь с насиженного места, но через этот вход не лезьте! (Попадете в самый центр базы, хорошо простреливаемый вражескими танками.)

Опять пройдите чуть влево и зайдите с тыла (это там, где находятся залежи минералов). Поставьте танки за «бордюрчиком», опять же переведя их в режим «siege». Оттуда они спокойно достают снарядами до Command Center и снесут его за полминуты.

P. S. Чуть выше первой базы имеется небольшое месторождение минералов, охраняемое тремя пехотинцами и тремя Missile Turrets. При желании можно захватить его без проблем.

2. THE DYLARIAN SHIPYARD

Захватить как можно больше Battlecruiser'ов

Отразить атаку вражеских Battlecruiser'ов

Эта миссия состоит как бы из пяти подмиссий. Первые четыре заключаются в том, что на одну из платформ будет высаживаться десантный отряд, состоящий из нескольких пилотов и группы огневой поддержки. Число пилотов в точности равно числу Battlecruiser'ов, которые можно захватить на данной платформе. Если кто-то из пилотов погибнет, то вам подкинут еще парочку. Если погибнут и эти пилоты, то вам больше подачек давать не будут, и произойдет автоматический переход к следующей подмиссии. Всего можно захватить 18 Battlecruiser'ов, но, чтобы выиграть финальное сражение с Battlecruiser'ами противника (это пятая подмиссия), вполне достаточно и 15-ти.

1. Объедините 8 пехотинцев и 4 медиков в одну группу и обойдите всю платформу, уничтожив все бункеры. Это делается просто, потому как медики успевают подлечивать своих подопечных. После этого спокойно захватите все три Battlecruser'а с помощью пилотов (чтобы захватить Battlecruiser, пилот должен встать на светящийся кружочек – «Beacon» – возле соответствующего корабля).

2. В этой миссии придется немного попотеть. Платформу охраняют всего лишь три Siege Tanks, но вся беда в том, что эти танки находятся на возвышающихся платформах, и засечь их ваши юниты могут лишь в том случае, если они откроют по ним огонь.

По порядку. Спустите трех медиков поодиночке к пилотам. Каждый из медиков пройдет сквозь зону огня одного Siege Tank'a (засеките его местоположение!) и получит небольшое ранение. Но это совсем не страшно, так как, оказавшись в сборе, медики подлечат друг друга.

Спустите всех трех спецназовцев (ghost) с их платформы. Далее ведите только одного по направлению к медикам. Вскоре он напорется на огонь второго Siege Tank'a и должен успеть его «заморозить» с помощью Lockdown. Жизнь этого спецназовца будет висеть на волоске, так что дальше ведите уже другого. Повторите эту процедуру еще два раза с двумя оставшимися танками. После этого спецназовцы должны успеть добежать до медиков и полностью у них вылечиться.

Теперь вам предстоит проделать тот же маршрут в обратном направлении (всеми: спецназовцами, медиками и пилотами). Танки «разморозятся», но повесить на них Lockdown будет еще проще, так как теперь спецназовцы находятся под опекой медиков. Каждый танк «опекает» 1–2 Beacon'a. Как только танк «застынет», сразу же захватывайте соответствующий Battlecruiser.

3. Сделайте одного спецназовца невидимкой (cloak) и ведите его на возвышающуюся платформу. Вскоре он напорется на Science Vessel, но должен успеть «заморозить» его до того, как Science Vessel «засечет» спецназовца. Затем надо быстренько уничтожить этот Science Vessel (с помощью 4 спецназовцев и 2 пехотинцев). Опять сделайте одного из ghost'ов невидимкой и проведите его еще чуть дальше. Он наткнется на внушительную группу вражеской техники, которую элементарно уничтожить, вызвав Nuclear Strike.

Продвигаясь дальше вперед, вы наткнетесь на две группы противника (несколько бункеров и Siege Tanks), с которыми расправиться еще проще, так как Science Vessel вам больше попадаться не будет. Сначала вызывайте Nuclear Strike, а выживших (в бункерах)

добивайте обычным способом, благо у вас есть медики (да и парочку голиафов тоже задействуйте).

Очистив всю платформу от вражеских войск, займите все четыре Battlecruiser'a.

4. С самого начала подмиссии два ваших Siege Tank'a напорются на двух вражеских спецназовцев. Те «заморозят» их. Пусть ваши медики их «разморозят» (Restoration). Далее танки можно вообще не трогать и перевести их в режим «siege». Всю платформу можно очистить с помощью 4 спецназовцев, 2 пехотинцев и 2 медиков (объедините их в одну группу).

Действуйте так. Сделайте одного из спецназовцев невидимкой и не спеша продвигайте его вперед. Как только он нащупает технику противника (Siege Tank, реже попадается голиаф), пусть тут же заморозит ее (осторожнее с Science Vessel, коих в этой миссии две штуки). Подтягивайте остальных, и пусть они быстренько ее разгромят. Бункеры можно брать штурмом (медики всегда успевают подлечить). После того как очистите всю платформу, можно спокойно захватить все 6 Battlecruser'ов.

5. Соберите все свои Battlecruiser'ы в одну кучу. На это вам дается полминуты. После этого на вас нападет с десяток вражеских Battlecruiser'ов. Если у вас есть штук 15 своих кораблей, то можете даже не маневрировать – скажется численное превосходство.

3. RUINS OF TARSONIS

Разрушить все четыре Hives зергов

Доставить Дюрана к Psi Disrupter

Дюран должен остаться в живых

Достаточно простая миссия.

С самого начала игры уйдите в глухую оборону, обнеся свою базу полудюжиной бункеров и полудюжиной Missile Turrets. Постройте Factory, Starport и Armory. Далее надо обязательно освоить месторождение кристаллов и газа, находящееся в нижней части карты (вы его видели, когда пролетал транспортный корабль, доставивший Дюрана). Около него надо поставить свой Command Center и защитить все это дело тремя Missile Turrets (по суше к вам туда вряд ли кто доберется). После этого ресурсы потекут к вам рекой.

Постройте полдюжины Siege Tanks и полдюжины голиафов. Объедините их в одну ударную группу. Начните производство Wraith. Направьте ударную группу к своему правому соседу (он находится ближе всех). Эта база зергов находится в низине, но совсем не нужно туда спускаться, делая большой крюк. Просто подведите всю группу к краю обрыва, откуда ваши танки без труда достают снарядами до Hive (лучше перевести их в режим «siege» – так и ударная сила больше, да и сами танки не будут разбегаться). Сначала разберитесь с теми, кто прибежит, заслышав шум, а затем расстреляйте саму Hive.

Затем той же группой направляйтесь к следующей колонии зергов, находящейся в правом верхнем углу карты. Для этого придется спуститься в низину и часть пути проехать по той колонии, которую вы только что громили. Если к вам кто-нибудь будет цепляться, уничтожайте, но сами лучше не затевайте драк. Конечно, ради некоего морального удовлетворения можно добить всех и окончательно разгромить всю колонию. Только дело это бесполезное, и вы попусту потратите время, тогда как ваши противники будут развиваться. Дело в том, что после разгрома Hive зерги соответствующей «национальности» становятся как бы деморализоваными и не станут вам в дальнейшем причинять вреда, если, конечно, вы не нападете на них сами.

Итак, направляйтесь в правый верхний угол карты. Hive находится почти в самом углу и очень плохо защищена. Можно уничтожить ее без потерь с вашей стороны.

С двумя оставшимися колониями дело обстоит сложнее, потому что они заметно более развиты (чем две предыдущие) и будут оказывать существенное сопротивление. Здесь вам не обойтись без отряда Wraith-невидимок.

Итак, направьте всю ударную группу к колонии, находящейся в левом верхнем углу карты. Отрядите туда же всех Wraith, переведя их в режим «cloak». Врывайтесь в колонию сначала наземной группой и нащупайте Hive. Далее пусть танки и голиафы отвлекают огонь противника на себя, а wraith-невидимки громят Hive.

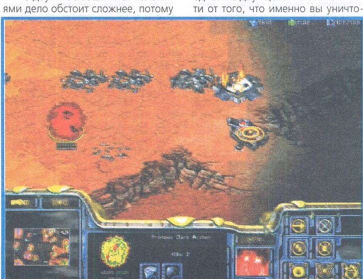
После этой операции ваша ударная группа заметно поредеет. Доведите ее численность до прежнего уровня (если надо, подремонтируйте). Теперь тот же самый трюк надо проделать с последней колонией зергов. Здесь дело упрощается тем, что Hive стоит недалеко от обрыва, так что танки могут до нее достать, не врываясь в саму базу. Надо только, чтобы они ее «увидели» (так как Hive стоит на возвышенности). В качестве «наводчиков» можно использовать Wraith.

После того как будет покончено с последним ульем, ведите Дюрана к Beacon в верхней части карты (это место подсвечивается желтым светом). Только не забудьте дать ему охрану на всякий случай либо доставьте его туда на Dropship.

4. ASSAULT ON KORHAL

Уничтожить: (A) Physics Labs или (B) Nuclear Silos противника

Оригинальная миссия. Здесь сюжет игры начинает как бы ветвиться: миссия автоматически заканчивается, когда вы добьетесь одной из двух целей. В зависимости от того, что именно вы уничто-



жите, вы получите тот или иной бонус в следующей миссии.

Прежде всего осмотритесь. Ваша база находится почти по центру карты. Выше и ниже вас находятся две имперские базы: «синих» (вдоль нижней кромки карты) и «красных» (вдоль верхней). Радует только одно – по большей части вы отделены от них расщелинами, так что атаковать вас будут только с некоторых выделенных направлений.



Прежде всего обеспечьте должную защиту своей базы. С этой целью прикройте три направления: южное, северное и восточное, поставив в соответствующих проходах по бункеру и по Missile Turret (это на первое время). В каждый бункер посадите по три пехотинца и одному Firebat, а возле бункеров пусть «пасутся» по медику. Постройте Factory и начните производство Siege Tank, Vulture и голиафов (главным образом, первых). Как только у вас появится маленькая армия примерно из 2 Siege Tanks, 1 Vulture, 1 голиафа, 4 пехотинцев и медика, можно отправиться на возвышенность к западу от вас и освоить новое месторождение (там есть и газ, и минералы). Мини-армия же вам понадобится для того, чтобы отразить небольшую атаку «синих», которые нагрянут туда сразу же, как только вы построите новый Command Center.

Теперь получше защитите каждое направление, добавив к бункеру и Missile Tower по 1 Siege Tank (переведя его в режим «siege»), 1 Vulture и 1 голиафу. Вдоль верхней кромки вашей базы поставьте еще штук 5 Missile Turret, так как «красные» любят налетать Wraith'ами из правого верхнего угла карты. «Синие» же предпочитают использовать спецназовцев в режиме «cloak». Действуют так: набрасывают Lockdown на вашу технику, а затем методически ее расстреливают. Чтобы снимать Lockdown, вам и нужен медик с его магией Restoration. Кроме того, полезно иметь несколько Science Vessel, чтобы обнаруживать спецназовцев, если их не может засечь Missile Turret.

Затем создайте ударную группу из 3 танков, 2 голиафов, 4 пехотинцев и медика и ведите их вместе с одним SCV вниз от своего второго месторождения. Вскоре вы выйдете к месторождению минералов, разрабатываемому «синими». Вы будете стоять на пригорке, откуда прекрасно видны и хорошо простреливаются проходы к минералам. Вниз не спускайтесь! (Попадете как раз на базу «синих», где с вами немедленно расправятся.) Переведите все три танка в режим «siege», и пусть они автоматически пристреливают незадачливых SCV противника, пытающихся добраться до минералов. Конечно, «синие» не захотят мириться с подобным безобразием и будут пытаться сбросить вас с пригорка. Но они будут делать это весьма незначительными силами, так что вы легко отобьете все атаки, если построите еще бункер и поставите парочку Missile Turrets. Тем самым вы убьете двух зайцев: надежно прикроете свое второе месторождение с юга и лишите противника части минералов (у «синих» есть еще второе месторождение). Развивайтесь дальше и копите силы. Как только у вас появится «свободная» техника (примерно 3 танка, 2 Vulture, 2 голиафа, 1 Science Vessel), объедините её с одним медиком и одним SCV и в таком составе продвиньтесь чуть дальше на восток от своей основной базы. Вы найдете третье месторождение минералов и газа, охраняемое всего лишь одним бункером, одной Missile Turret и парочкой голиафов противника. После короткой стычки начните разрабатывать и это месторождение, поставив возле него новый Command Center. Приведенная техника послужит вам охраной. Не забудьте еще только построить 2–4 Missile Turret. Теперь ресурсы потекут к вам рекой. Стройте мощную армию, не забывая время от времени усиливать свою оборону танками и Missile Turrets. Дальнейший ход игры зависит от того, какую цель вы изберете.

Вариант А. В этом случае вам надо уничтожить четыре Physics Labs, находящиеся в правом верхнем углу карты (в лагере «красных»). Чтобы добраться туда по суше, надо пройти через замысловатый лабиринт базы, что весьма нудно (хотя и возможно). Поэтому рекомендую сделать упор на авиацию, точнее, на Wraith. Понадобится пара дюжин этих «призраков».

Итак, объедините всех Wraith в две группы. Включите режим «cloak». Чтобы добраться незамеченными до самих Physics Labs, летите по следующему маршруту: из центра карты строго на север, пока не упретесь в верхнюю кромку карты.

Затем поворачивайте на восток и летите в правый верхний угол карты. Добравшись до Physics Labs, вам надо сразу же уничтожить три охраняющих их Missile Turrets, а затем выполнить боевую задачу. Чтобы «сбросить» с себя пехотинцев и голиафов, рекомендуется после уничтожения Turrets отлететь немного на запад, а затем вернуться и закончить свое дело.

Вариант В. В этом случае вам надо уничтожить Nuclear Silos, находящиеся в правом нижнем углу карты (в лагере «синих»). Туда очень легко добраться по суше, поэтому рекомендуется сделать упор на Siege Tanks.

Итак, наклепайте штук 15 танков, штук 10 голиафов, объедините их с Science Vessel, парочкой медиков и парочкой SCV (для ремонта) и ведите их к правому нижнему углу карты. Только слишком близко не подходите. Сначала слетайте туда шестеркой Wraith (в режиме «cloak») и постарайтесь «проредить» оборону противника, не нарываясь на Missile Turrets. В первую очередь уничтожьте несколько танков противника, стоящих в режиме «siege».

Далее можно нахально ломануться на базу. Только в саму базу лучше не входить. Оставайтесь у входа, переведя все танки в режим «siege». Так они будут прекрасно доставать снарядами до Nuclear Silos и вскоре уничтожат их всех. Но не забудьте подтягивать туда силы по мере надобности.

Далее, в зависимости от того, что именно вы уничтожили, вы переходите либо к миссии 5А, либо к 5В.

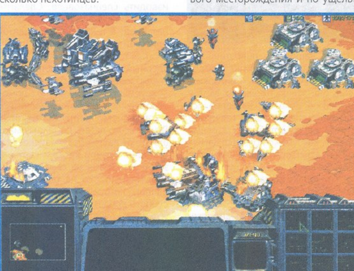
Обе миссии играются на идентичных картах. Единственная разница: в миссии 5А противник может строить Nuclear Silos и наносить ядерные удары, а в миссии 5В – строить Battlecruiser'ы.

Миссии примерно одинаковы по сложности. Только в миссии 5A немного легче играть вначале, зато труднее добиться поставленной цели.

5A. EMPEROR'S FALL (GROUND ZERO)

Уничтожить командный центр противника

В этой миссии «фирменное оружие» противника – спецназовцы, наносящие ядерные удары. Причем в самом начале игры вы не можете ничего противопоставить им, так что придется только наблюдать, как будут уничтожены три ваших «пятачка». Впрочем, лучше не наблюдайте, а займитесь делом – производите SCV и добывайте газ и минералы. Вскоре к вам прибудет очень солидное подкрепление (одни Battlecruiser'ы только чего стоят!), но увы! Как раз в этот момент спецназовцы нанесут массированный удар по вашей базе (и вы опять ничего не можете предпринять), и от подкрепления останется только воспоминание. Впрочем, уцелеют два запоздавших Dropship'а, которые сбросят SCV и несколько пехотинцев.



Теперь надо взять мощный старт и как можно быстрее добраться до строительства Science Facility. Ведь вам позарез нужны Science Vessel, чтобы обнаруживать и уничтожать спецназовцев противника. А пока что в качестве детекторов вам послужат Missile Turrets. В самом начале достаточно установить только три Turrets, чтобы «прощупывать» три прохода, ведущие к вашей базе (установите их по возможности подальше). Одна из них, скорее всего, будет уничтожена, пока у вас появится первый Science Vessel. В этом случае, заслышав «nuclear launch detected» (а направлен он будет именно на Turret, ибо вражеские спецназовцы трусливы и боятся идти дальше), просто отведите всех (если кто есть) от этой несчастной Turret. Затем вы построите ее вновь.

Для обороны базы (от обычных сухопутных атак) на первых порах достаточно иметь около 8 пехотинцев/firebats, пару медиков и пару Vulture. Как только будет готов первый Science Vessel, сколотите небольшой отряд и направьтесь к северу от базы, где найдете второе месторождение минералов и газа. Освойте его, поставив второй командный центр. Между тем продолжайте усиливать оборону разросшейся базы, ставя по периметру как можно больше Missile Turrets (они будут служить в основном детекторами). Неплохо эти самые Turrets поставить на «пригорках», прикрывающих вашу базу. Враг будет пытаться атаковать вас с четырех направлений (по проходам): с севера от второго месторождения, с северо-востока и востока от первого месторождения и по ущелью между месторождениями. Все эти проходы достаточно узкие, так что достаточно поставить в каждом ущелье по парочке Siege Tanks, четверке пехотинцев/firebats, по одному медику, одному Wraith и одному Science Vessel. Пусть недалеко «пасутся» по одному SCV на случай ремонта. Медик нужен в основном из-за того, что вражеские спецназовцы любят также применять Lockdown. Wraith как мобильная единица (к тому же невидимая!) способен быстро отстреливать спецназовцев, нарвавшихся на Turret или обнаруженных с помощью Science Vessel.

Как только оборона вашей базы будет готова, можно подумать и о выполнении собственно задачи. Начните массовое производство Wraith и пристройте Comsat Station к командному центру. Разведайте подступы к командному центру противника и наметьте самый безопасный маршрут нанесения авиаудара (чтобы на пути попадалось как можно меньше Missile Turrets). Рекомендуется лететь от центра вашей базы наискосок к середине правой кромки карты, а затем все время на север. Как только будет готова первая дюжина Wraith, пустите ее по выбранному маршруту (не забудьте нацепить «cloak»). Задача этой группы – уничтожить все Missile Turrets на пути подлета к командному центру. Но главное внимание обращайте на спецназовцев – тут же уничтожайте их, как только будут попадать в поле видимости (они любят применять Lockdown). В идеале вы должны добраться до командного центра и уничтожить еще 2 Missile Turrets, охраняющих его. Большего вы вряд ли добьетесь, и вся группа погибнет смертью храбрых.

Затем пустите вторую дюжину Wraith по следам первой. Им уже будет значительно легче, так как обнаружить их теперь могут только Science Vessels (немедленно их уничтожайте!). Силами второй группы уже вполне реально разгромить Command Center. Не получится – пускайте третью, благо что ресурсов у вас будет предостаточно.

5B. EMPEROR'S FALL (BIRDS OF WAR)

Уничтожить командный центр противника

С самого начала миссии вам придется несладко, так как ваша база практически на нуле, а противник сразу же начнет вас атаковать десятком Battlecruser'ов. Три ваших «пятачка» он быстро уничтожит. Тут ничего не поделаешь: этому вы никак не можете помешать, так что лучше пока добывайте газ и минералы и штампуйте SCV.

Вскоре вам дадут подкрепление: 4 спецназовца, 8 голиафов и 4 пехотинца. Объедините голиафов и пехотинцев в одну группу, а спецназовцев быстренько рассредоточьте по периметру вашей маленькой базы.

Как только поступит сообщение, что вражеские Battlecruiser'ы

направляются к вам, сразу же переведите всех спецназовцев в режим «cloak». Battlecruiser'ы появятся сразу с трех сторон, и ваша задача – «заморозить» их как можно больше с помощью Lockdown. Затем всем сразу наваливайтесь на один из них, потом – на другой и т. д. На несколько Battlecruiser'ов не хватит «заморозки», и было бы хорошо, если бы они отвлеклись на стрельбу по вашему Command Center.



Это не страшно: запас прочности у командного центра большой; кроме того, выделите парочку SCV на ремонт этого здания. Если после всей этой передряги у вас в живых останутся 4 голиафа и 2 спецназовца – это нормально. Если не останется ни одного спецназовца, лучше переиграйте.

После разгрома вражеского флота можно вплотную заняться хозяйством. Вам надо как можно быстрее добраться до постройки Starport с пристройкой Covert Ops и начать производить спецназовцев. Они будут незаменимы при следующих атаках Battlecruser'ов. А пока что ставьте как можно больше Missile Turrets. Для отражения наземных атак (они будут весьма слабыми) на первых порах достаточно десятка пехотинцев/firebats с парочкой медиков (бункеры лучше вообще не строить).

Затем сколотите небольшую боевую группу (обязательно включите в нее спецназовца) и продвиньтесь чуть к северу от своей базы. Там вы найдете новое месторождение газа и минералов. Освойте его. Быстренько обнесите его Missile Turrets. Теперь вам надо обеспечить «железную» защиту всей своей базы. Наземные атаки будут идти только с трех направлений (с севера от второго месторождения; с северо-востока от вашей первой базы и через проход между двумя месторождениями), и вам будет вполне достаточно десятка Siege Tanks, штук 6 Vulture и десятка пехотинцев/firebats. Главная опасность – вражеские Battlecruiser'ы. Поэтому все время стройте, стройте и стройте Missile Towers. Их никогда слишком много не будет (можно нашлепать полсотни; полезно с помощью Dropship'а забросить парочку SCV на «пригорки»: пусть они тоже утыкают их Missile Turrets). А пока что активнее используйте спецназовцев (сделайте штук 7), рассредоточив их по всему фронту: как только появится Battlecruiser (а зачастую они появляются сразу по 2–3), так Lockdown его!

Как только ваша база будет готова, можно уже подумать и о собственно атаке. Сделайте пристройку Comsat Station к командному центру и начните изучать подступы к вражескому командному центру (он выделен желтым цветом). Наладьте массовое производство Wraith. В принципе, для выполнения боевой задачи достаточно дюжины «призраков». Но для этого надо тщательно рассчитать маршрут своей вылазки, чтобы не «попадаться на глаза» Missile Turrets противника. Примерный маршрут: от вашей базы летите наискосок к середине правого края карты (в правом нижнем углу находится форпост противника), затем прижмитесь к этому краю и летите все время на север. По дороге снимайте спецназовцев (дабы те не применили Lockdown, если вас обнаружит ближайшая Missile Turret). Возле командного центра противника будет парочка Missile Turrets. Уничтожьте в первую очередь их, а затем «стряхните» прибежавших на шум пехотинцев и голиафов (надо только отлететь куда-нибудь в бок, чтобы выйти из их поля зрения, а затем вернуться). После этого можете начать методически расстреливать Command Center. Только следите, не появится ли Science Vessel, и сразу же уничтожайте его, чтобы вас не смогли засечь.

6. EMPEROR'S FLIGHT

Уничтожить командный центр противника

Достаточно простая миссия. Все дело решает парочка ядерных ударов, наносимых спецназовцами в нужных местах.

По порядку. С самого начала надо как следует закрепиться. Вам достаточно будет окружить свою базу полудюжиной Siege Tanks и полудюжиной Missile Turrets, так как атаки протоссов и зергов будут весьма слабыми и эпизодическими. Ваша цель – как можно быстрее поставить Science Facility с пристройкой Covert Ops и начать производить спецназовцев. Сделайте все мыслимые апгрейды для спецназовцев, а к командному центру пристройте Nuclear Silo.

Как только будет готов первый ядерный удар, грузите полдюжины спецназовцев в Dropship. Создайте вокруг него защитное поле с помощью Science Vessel и направляйтесь к командному центру противника. Лучше всего лететь по такому маршруту: от вашей базы наискосок к середине правой кромки карты, а затем все время на север (так вы нарветесь только на одну Photon Cannon, которая не причинит вам особого вреда). В правом верхнем углу карты будет небольшой бруствер – вот на него и высаживайте всех спецназовцев. Затем одного из них переведите в режим «cloak» и спустите вниз. Этот спецназовец наведет ядерный удар на Command Center, а остальные будут его прикрывать (этот спецназовец будет как бы раскрыт, потому что его «видят» стоящие рядом Missile Turrets).

После ядерного взрыва поднимите этого спецназовца на бруствер и начните заряжать следующий Nuclear Strike. Поднимется небольшой переполох в лагере противника, но протоссы ничего не смогут с вами сделать: они бы и рады высадить на бруствер своих вояк, чтобы разделаться с вами, но бруствер

слишком узкий (вот еще для чего вам надо много спецназовцев).

Как только будет готов ядерный удар, повторите процедуру.

7. PATRIOT'S BLOOD

Убить Стукова

Дюран должен остаться в живых

Вице-адмирал Стуков оказался предателем – не взорвал в свое время Psi Disrupter. Теперь надобно его ликвидировать, на что и выделяется боевая группа во главе с лейтенантом Дюраном.

С самого начала объедините все юниты вместе и двигайтесь по стрелкам (см. рисунок), держась одной плотной группой. Время от времени вам будут попадаться отдельные группы пехотинцев (обычно по 2–3), с которыми вы будете расправляться без малейшего для себя вреда, ибо медики будут автоматически подлечивать раненых. Иногда будут попадаться и пулеметные/ракетные гнезда, которые тоже не составят проблем. Так что ниже мы перечислим только «ключевые моменты». В точке «1» находится компьютерный терминал, активизировав который (для этого пехотинец должен встать на Beacon), вы узнаете, где расположен ремонтный отсек голиафов (G). В голиафах сейчас нет пилотов, так что вам предоставляется реальный шанс захватить эти машины.

Подойдя к двери ремонтного отсека, вы обнаружите, что дверь заперта. Попробуйте активизировать компьютерный терминал «2». Вас попросят ввести пароль, которого вы, естественно, не знаете. Но это не беда, так как сразу же после этого появятся трое гражданских. Достаточно убить одного из них. Тогда другой под страхом смерти сообщит пароль. Путь в ремонтный отсек будет свободен. Кроме того, вы узнаете, где находится вице-адмирал Стуков (S).

Войдя в отсек, вам нужно как можно быстрее захватить максимум голиафов. Чтобы захватить голиаф, выделите пехотинца, а затем щелкните по тому голиафу, в который вы хотите его посадить. Пехотинец исчезнет, став пилотом, зато вместо него у вас будет отличная машинка. Надо поторопиться, ибо гражданские подняли тревогу и к голиафам уже бегут «родные» пилоты. Достаточно захватить 5 голиафов.

В следующем отсеке – «3» – вы наткнетесь на SCV и гражданского рядом с ним. Гражданского не убивайте, а подойдите к нему поближе и поговорите. Под страхом смерти он согласится сотрудничать с вами и «оседлает» SCV, который перейдет в ваше распоряжение. С помощью SCV вы сможете ремонтировать своих голиафов (правда, ресурсов на это выделят не так уж много).

Далее двигайтесь осторожнее, ибо в точке «4» вас поджидает серьезная засада: около десятка пехотинцев и один голиаф. Пусть Дюран сразу же обездвижит голиафа с помощью Lockdown. Затем – тривиальная перестрелка. Благодаря медикам вы можете обойтись вообще без потерь. Но если и потеряете пару пехотинцев, то тоже ничего страшного.

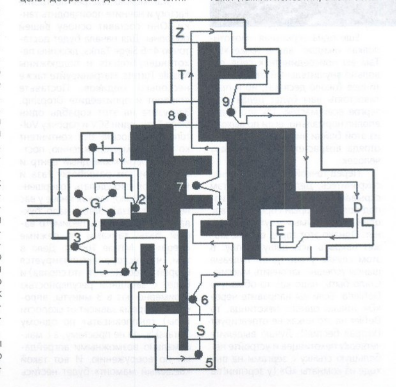
В точке «5» имеется Beacon, на который обязательно должен встать лейтенант Дюран. Откроется дверь, ведущая в комнату Стукова. Далее произойдет неожиданное. Конечно, Дюран убьет Стукова, но после этого выяснится, что на самом деле предателем был не Стуков, а Дюран. В действительности Psi Disrupter совершенно необходим (это единственная надежда!), чтобы справиться с полчищами зергов. Дюран исчезнет, переведя при этом Psi Disrupter в критический режим работы. Psi Disrupter взорвется через 15 минут, если не вывести его из этого режима работы. Так что у вас появится новая цель: добраться до override terminal и вывести Psi Disrupter из критического состояния.

Теперь ситуация изменилась. Во-первых, теперь надо пошевеливаться, ибо на все про все вам дается ограниченное время (15 минут). Но есть и положительная сторона: те, кто раньше считался вашими врагами, теперь будут вашими друзьями.

В этом вы тотчас же убедитесь, выйдя из комнаты Стукова: к вам присоединятся 5 пехотинцев и пара медиков. Активизируйте компьютерный терминал в точке «6». Благодаря этому вы узнаете, где находится искомый override terminal (E).

Чуть отойдя от компьютерного терминала, вы узнаете, что дела пошли совсем плохо: на базу проникли полчища зергов. И как бы в подтверждение этому на вас накинется десяток зерглингов. Но тянуться они будут поодиночке, так что без проблем расстреляете всех. В дальнейшем будьте готовы к тому, что из-за любого угла (или из-под пола) на вас может кинуться кучка зергов. Но в большинстве случаев это будут «комариные укусы», которые, однако, будут замедлять ваше продвижение к цели. В дальнейшем мы отметим только серьезные засады.

В точке «7» активизируйте компьютерный терминал. Он укажет вам на комнату (Z), кишащую зергами (там их полсотни, а то и боль-

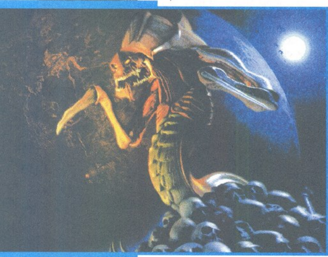




ше). Пока что примите эту информацию к сведению.

С первой серьезной засадой вы столкнетесь в точке «8», где на вас набросится пара ультралисков.

Войдя в следующую комнату (T), остановитесь прямо на пороге. Пусть к двери следующей комнаты (Z) подойдет только один пехотинец и тут же возвращается назад. Он сыграет роль приманки, так как в погоню за ним кинется вся масса зерглингов (а это больше полусотни!). Что тут начнется! Дело в том, что комната «T» буквально нашпигована скрытыми пулеметными гнездами, которые поднимутся из-под пола. Так что до вашего отряда вряд ли доберется хотя бы один зерг.



Еще одна серьезная «молотиловка» ожидает вас в точке «9». Там вы присоедините к себе довольно внушительный отряд пехотинцев (около десятка), но и противостоять вам будет целая куча зергов всех мастей. Так что будет вполне нормально, если по выходе из этой бойни численность вашего отряда возрастет только на пару человек.

Перед точкой «D» обязательно сохранитесь. Дело в том, что там скрывается Defiler (вылезает из-под пола), который сбросит на вас один заряд «чумы» и тут же исчезнет. Однако этот заряд вполне может накрыть всю вашу группу. В этом случае у вас почти нулевые шансы успешно закончить миссию. Стало быть, надо как-то обмануть Defiler'а. Если вы направите через «D» только одного пехотинца, то Defiler на это никак не отреагирует (хитрая бестия!). Лучше выделите четверку пехотинцев и устройте небольшую стычку с зергами на выходе из комнаты «D» (у зерглингов там небольшая засада). Тогда Defiler подумает, что это и есть все ваши силы, и выпустит свой заряд почти впустую. А вам только того и надо. Опять соедините всех в одну группу и расправьтесь с этими зерглингами.

Далее вы вышли на «финишную прямую». До заветного Beacon'а «E» уже рукой подать. Только вам еще предстоят две изнурительные стычки с двумя кучками зерглингов (в каждой – по дюжине тварей). И время уже будет поджимать. Поэтому последнюю битву можно вообще пустить на самотек. Главное – сделать так, чтобы какой-нибудь пехотинец смог оторваться и добежать до «E».

8. TO CHAIN THE BEAST

Уничтожить Cerebrates, чтобы ослабить оборону зергов

Доставить медиков к каждому Beacon'у Overmind'а

С самого начала игры вы столкнетесь с тем, что Sunkey Colonies будут атаковать ваши бункеры вблизи второго месторождения. Они разрушат их, и с этим придется смириться, так как благодаря активности одного из Cerebrates («мозг») Sunkey Colonies обладают (пока что!) иммунитетом к вашему оружию. Так что просто отведите ваших пехотинцев чуть подальше и займитесь планомерным развитием базы.

Как можно быстрее постройте Factory и начните производить танки. Они составят основу вашей обороны. Для начала будет достаточно 4–6 Siege Tanks, дюжины пехотинцев/firebats и полдюжины Missile Turrets. Натренируйте также несколько медиков. Поставьте старпорт и произведите Dropship. Загрузите на этот корабль один Siege Tank, один SCV и парочку Vulture. Перебросьте этот контингент ко второму месторождению, постройте второй командный центр и начните и там разработку газа и минералов (это сделать совершенно необходимо, так как иначе у вас не хватит газа). Затем надо буквально утыкать весь периметр вашей базы танками (в режиме «siege») и Missile Turrets. Дело в том, что вскоре активизируется второй Cerebrate (тот, что справа) и будет с завидной регулярностью (примерно раз в 3 минуты; впрочем, это время зависит от скорости игры) «выплевывать» по одному Ultralisk'у, да не простому, а с максимально возможными апгрейдами по вооружению. И вот такой «бешеный мамонт» будет нестись на вашу базу и крушить все на своем пути. Так что после каждого такого нашествия вы будете недосчитываться, по крайней мере, по одному танку. Будут и обычные атаки Mutalisk'ов и Hydralisk'ов, но они не вызовут у вас проблем.

После этого начните массовое производство «призраков» (Wraith) и «Валькирий» (Valkyrie). Создайте ударный отряд из двух дюжин «призраков» и дюжины «Валькирий». Кстати, лучше держать самолеты между двумя месторождениями, тогда «призраки» будут помогать отбивать атаки Ultralisk'ов. Теперь ваша задача – уничтожить для начала «левый» Cerebrate (к нему проще всего подступиться). Выйдите на исходные позиции (чуть ниже Cerebrate) и пустите сначала «Валькирий» – они отвлекут на себя удар и будут очень эффективно расправляться с воздушными целями. Обе группы «призраков» переведите в режим «cloak» и нацельте строго на Cerebrate. Не пытайтесь сначала разделаться со всеми защитниками, а затем уничтожить Cerebrate – только потеряете весь флот, так как зерги в несметных количествах будут прибывать со всех сторон. Но зато, как только вы расстреляете Cerebrate, то «замрут» все зерги, контролируемые этим «мозгом» (соответствующие зерги и здания окрасятся на мини-карте в синий цвет). Точнее, двигаться-то они будут, а вот опасности уже не будут представлять для вас никакой. Далее можно спокойно уничтожить мешающие здания и разработать новое месторождение газа вблизи этого Cerebrate. Только лучше не мелочиться и не терять время – газа там останется где-то около 1 500 ед.

Возвращайте весь воздушный флот на базу, подремонтируйте самолеты и доведите их численность до прежнего уровня (при атаке на первый Cerebrate вы потеряете около 8 «призраков»). Теперь вы можете спокойно перебрасывать по суше войска между двумя месторождениями – активность Sunkey Colonies автоматически прекратится с уничтожением контролировавшего их Cerebrate. Далее по той же схеме вам надо уничтожить «правый» Cerebrate. Единственная загвоздка – к нему сложнее подобраться. Лучше всего лететь сначала наискосок к правой кромке карты, а затем все время на север. Придется лететь через «коридор», простреливаемый Spore Colony, так что парочку самолетов

потеряете. Не поддавайтесь соблазну уничтожить колонию зергов в правом нижнем углу карты – только угробите весь флот. Этот Cerebrate охраняется посильнее первого, так что после побоища у вас останется примерно четверть флота. Но это не беда. Считайте, что переломный момент в игре уже наступил. Активность зергов сильно подорвана, и уже не будет бешеных атак Ultralisk'ов.

Теперь осталось восстановить былую численность флота и уничтожить последний Cerebrate, который ведает охраной Overmind'а (заходить на атаку лучше с правого верхнего угла карты). После этого спокойно доведите четверых медиков до Overmind'а (проще всего сбросить их на Dropship'е) и встаньте на все четыре Beacon'а. Ни один зерг не поднимет на них свою когтистую лапу.

ЗЕРГИ

1. DISRUPTION

Спасти все семь Hives

В этой миссии вы ничего не можете строить, так как считается, что вся деятельность колоний зергов парализована работой Psi Disrupter. Вам надо поочередно добраться до всех семи ульев и спасти их от разрушения (если будет разрушен хотя бы один улей, то миссия автоматически считается проигранной). Вся миссия проходится с помощью ограниченного контингента войск. Добираясь до очередного улья, вы будете получать небольшое подкрепление; кроме того, будет активизироваться работа защитных сооружений (Sunkey Colony, Spore Colony). Направляться всегда нужно именно к тому улью, который атакован в данный момент (тем самым задается строгая последовательность прохождения миссии).

1. Итак, в самом начале игры у вас есть небольшой отряд из 6 Hydralisk'ов и двух зерглингов. Объедините их в одну группу и ведите к первому улью, атакованному кучкой зерглингов. Вы расправитесь с ними без потерь среди гидралисков, а когда дойдете до самого улья, то получите к себе в отряд 6 зерглингов.

2. На пути ко второму улью будьте внимательны, так как наткнетесь на 5 Hydralisk'ов. Пусть зерглинги отведут весь удар на себя, а гидралиски прикончат неприятеля. Затем надо будет уничтожить четырех Hydralisk'ов, обстреливающих улей. В вашу команду вольются еще 4 гидралиска.

3. На пути к третьему улью вы наткнетесь на засаду зерглингов (их более дюжины). В схватке потеряете двух своих гидралисков, но это не страшно. Когда доберетесь до третьего улья, к вам присоединится отряд из 10 Scourge.

4. После этого поступит сообщение, что здания вашей колонии атакованы – это на Spore Colonies напали 3 Guardians. Натравите на них своих «камикадзе». По пути к четвертому улью на вас нападет еще 2 Guardians. Используйте оставшихся «камикадзе» + убойную силу гидралисков. Когда доберетесь до четвертого улья, то получите с дюжину гидралисков. Но в то же время на этот улей нападет куча Hydralisk'ов (в две волны). Умело маневрируйте своими войсками, чтобы к концу сражения у вас остался хотя бы десяток гидралисков, так как только этими силами вам придется отбивать атаку 4 зерглингов и 4 гидралисков, напавших на пятый улей.

5. После этого сражения у вас должно остаться 4–6 гидралисков. Когда подойдете к пятому улью, к вам присоединятся 4 Queen и одновременно нападут два Ultralisk'а. С ультралисками очень просто расправятся матки, бросив на них заклинание Broodling (к тому же получите небольшое пополнение в вашу армию в виде этих самых Broodling'ов).

6. Поступит сообщение, что на Sunkey Colony совершено нападение. Это разбушевались 4 Ultralisk'а. Из двоих ультралисков матки сделают брудлингов (на большее не хватит маны), а с остальными разберутся ваши сухопутные войска (обойдетесь без потерь, так как ультралиски будут заняты разрушением сооружений). Сразу после этого 6 Mutalisk'ов нападут на шестой улей. Здесь вам надо как можно быстрее довести свои сухопутные войска до улья, благодаря чему в вашу армию вольются два Defiler'а. Парочка зарядов Plague по муталискам – и дело практически сделано: их добьют гидралиски.

7. После всего этого у вас останется где-то полдюжины гидралисков/брудлингов, а на последний (седьмой) улей нападет уйма зергов всяких мастей. Но это не страшно: пусть ваши сухопутные вояки ныряют в ближайший Nydus Canal и бегут к улью. Как только первый из них добежит до улья, как к вам присоединится целая туча гидралисков, так что без проблем отстоите последний улей.

2. REIGN OF FIRE

Уничтожить Psi Disrupter

С самого начала игры в вашем распоряжении только один SCV с устройством Psi Emmiter. Это устройство способно «созывать» зергов. Делается это так: выберите SCV, а затем щелкните **правой кнопкой** мыши по группе зергов. После этого они станут вашими.

Для начала «охмурите» двух дронов. Пусть один из них мутирует в Extractor, а второй – в Hatchery. Тем временем вам надо собрать небольшую армию с помощью все того же SCV. Восемь зерглингов вы найдете на той же возвышенности. Затем спуститесь и пройдите чуть влево – там найдете трех гидралисков. Дальше не суйтесь, так как напоретесь на бункеры и танки. На карте есть еще «бесхозные» зерги: 3 зерглинга, один



ультралиск и 3 гидралиска; при случае захватите их позднее. Собранной армии вам вполне достаточно для отражения эпизодических атак на ранней стадии игры.

Развивая базу, как можно быстрее поставьте Hydralisk Den и Spire, так как именно гидралиски и муталиски составят основу вашей армии (в этой миссии Hive нельзя построить в принципе). Полезно также сделать для них все возможные апгрейды. Желательно сделать и апгрейд по скорости для повелителей (и, само собой, транспортный апгрейд). Полезно также поставить 2–3 Spore Colony (будут редкие налеты Wraith группами по 2–3) и 2–3 Sunkey Colony (у спуска с возвышенности).

Далее штампуйте армию из гидралисков и муталисков. К сожалению, газа у вас будет не так уж много, а потому вы сможете создать около дюжины гидралисков и штук 20 муталисков. Тем не менее, этих сил может хватить, чтобы добиться поставленной цели.

Делается это так. Загрузите всех гидралисков в повелители. Объедините их с муталисками в единый воздушный флот. Затем летите направо, в то место, где в самом начале игры были разрушены Power Generators. Далее следуйте строго на север, и вы выйдете к Psi Disrupter'у. По пути вас будут обстреливать Missile Turrets – не связывайтесь с ними. Далее муталиски должны залететь за Psi Disrupter и расправиться с немногочисленной охраной пехотинцев. После этого пусть они перенесут огонь непосредственно на Psi Disrupter. Повелители будут не в состоянии долететь до того же места. Как только дело «запахнет жареным» (останется мало hit points), выгружайте из них гидралисков, и пусть те пешим ходом добираются до Psi Disruptor'а, попутно отвлекая огонь на себя. Затем пусть и они перенесут огонь на Psi Disrupter. Не считайтесь с потерями. Главное – уничтожить Psi Disrupter, пусть даже в конце у вас останется лишь жалкая кучка зергов.

P. S. Если этот способ в духе блицкрига покажется вам слишком трудным, то можете действовать и без спешки. Тогда вам придется сначала освоить второе месторождение газа и минералов (вблизи левой кромки карты, примерно посередине), закрепиться там и сколотить более сильную армию. Далее алгоритм действий тот же самый.

3. THE KELL-MURIAN COMBINE

Собрать 10 000 минералов

Fenix должен остаться в живых

Инфестировать как можно больше командных центров

В следующей миссии вы получите ровно столько Infested Command Center, сколько инфестируете в этой миссии.

Пройдя чуть на север, вы уничтожите форпост «желтых» практически без потерь (разве что погибнут зерглинги, но невелика важность). Развивая базу, позаботьтесь в первую очередь о ее обороне, так как практически сразу же начнутся атаки с севера (небольшими группами: как правило, это пара пехотинцев, голиаф и Siege Tank). Так что переведите все свои войска на северное направление. В том же направлении полезно поставить три Sunkey Colony.



Но не забывайте и о Spore Colony – штуки четыре надо поставить возле месторождения минералов, так как в дальнейшем будут налеты Wraith с востока.

Как можно быстрее начните производство гидралисков, которые на первых порах послужат основой вашей армии. Как только будут готовы штук 20 гидралисков, остановитесь на этом. Постройте Spire и переключитесь на производство муталисков.

Настало время немного расширить свои владения. Загрузите в повелители дюжину гидралисков и двух ультралисков. Высадите их на возвышенность, находящуюся с севера от вас. На этой возвышенности есть месторождения минералов и газа, охраняемые парочкой бункеров, несколькими голиафами и несколькими Missile Turrets. Можно расправиться с ними без потерь с вашей стороны. Постройте там Hatchery и начните добычу минералов и газа. Верните ультралисков в первую колонию, оставив гидралисков наверху.

Интересная сложилась ситуация! Прямо под вами (в низине, к северу от вашей второй колонии) расположилась база «коричневых». Причем они добывают минералы в низине под самым вашим носом. Так что их SCV будут попадать под плевки ваших гидралисков. «Коричневые» не смирятся с таким положением и сначала будут пытаться высадить десант на ваш плацдарм, но безуспешно.

Затем они догадаются поставить вдалеке танк в режиме «siege», который прекрасно будет доставать до вашего Extractor'а. Вот это уже серьезно! Теперь соберите *все* свои силы (включая двух ультралисков и только что созданных муталисков) и бросайте их на базу «коричневых».

Погибнет примерно четверть ваших войск, но зато вы разделаетесь с одним из противников и завоюете новое месторождение. Не забудьте инфестировать их командный центр!

Ставьте Hatchery и начните разработку третьего месторождения. Теперь вам надо на время уйти в глухую оборону, как следует защитить все три колонии и накопить приличную армию. Не забудьте поставить по 2–3 Spore Colony вокруг каждой из новых колоний. Постройте Ultralisk Cavern и начните производство ультралисков. Сделайте всевозможные апгрейды для муталисков и ультралисков.

Теперь вас начнут донимать атаками «красные». Они будут приходить (несколько пехотинцев и несколько голиафов) или прилетать (Wraith) с востока. После очередной такой атаки переходите в контратаку и ворвитесь на возвышенность с востока от вас (на нее можно зайти пешим способом). Достаточно будет четырех ультралисков и дюжины муталисков. Перебив немногочисленный гарнизон, постройте четвертую Hatchery и начните добычу минералов (газа там нет). Укрепите четвертую колонию и копите и дальше свои силы.

Как только у вас будет дюжина ультралисков и пара дюжин муталисков, можно пойти на решительный штурм базы «красных», расположенной еще чуть к востоку от того месторождения, которое вы недавно захватили. Двигайтесь не торопясь и обязательно прихватите с собой пару повелителей, чтобы обнаруживать «призраков»-невидимок. Пусть муталиски наносят удары по Siege Tanks, а ультралиски крушат Missile Turrets. Битва предстоит затяжная, так что не забывайте все время производить и подтягивать новые войска. После побоища не забудьте инфестировать командный центр.

Советую на этом и остановиться. То есть освойте отвоеванное месторождение, укрепите его, но дальше не лезьте. Просто дождитесь (а ждать осталось совсем недолго, так как ресурсы теперь текут к вам рекой), пока ваш запас минералов не превысит 10 000. После этого миссия автоматически закончится. Итак, вы инфестировали два командных центра, и они поступят в ваше распоряжение в следующей миссии. Конечно, можно постараться инфестировать все Command Center, коих в данной миссии насчитывается пять, однако дело это довольно муторное и затяжное. Кроме того, двух командных центров вполне достаточно для успешного прохождения следующей миссии.

4. THE LIBERATION OF KORHAL

Уничтожить все базы противника

Эта миссия несколько затяжная, но не такая уж тяжелая. Вам предстоит уничтожить две группировки землян и одну колонию зергов. Вашей главной ударной силой при атаке на вражеские базы будут муталиски и Guardians (так что постарайтесь сделать для них все апгрейды). Выгода от этого двойная. Во-первых, не будет проблем с транспортировкой – эти твари перелетят через что угодно. Во-вторых, для них совершенно безопасны такие мощные юниты противника, как ультралиски, Siege Tanks и Guardians.



По порядку. На начальном этапе игры вашей ударной силой будут гидралиски, так что начните выращивать их как можно быстрее. Одновременно натренируйте несколько Infested Terran – они очень полезны, если на вашу базу нападут ультралиски или Siege Tanks (только переведите Infested Terrans в режим «hold», дабы они не кидались под ноги первому напавшему зерглингу). Возле выходов с вашей базы (в низину) поставьте по парочке Sunkey Colony и по одной Spore Colony. Противник будет нападать редко, зато внушительными группировками (например, 2 ультралиска + 5 гидралисков или 2 Siege Tanks + дюжина пехотинцев/firebats/медиков).

Как только у вас будет свободна дюжина гидралисков (то есть те гидралиски, которых можно снять с обороны базы), объедините их в одну группу и идите завоевывать второе месторождение. Оно находится возле вашей базы, к северо-западу от нее. Туда ведут две дороги. Самая короткая – подойти к верхней кромке карты, затем немного влево и вниз. Последовательно уничтожьте три бункера и парочку Missile Turrets. Поставьте там Hatchery и начните добывать газ и минералы. Закрепитесь, поставив парочку Sunkey Colony (к выходу из ущелья на запад) и одну Spore Colony. Как можно быстрее сделайте апгрейд одной из Hatchery до уровня Hive, что поможет поставить вам Nydus Canal и связать тем самым две ваши базы (очень полезно на случай внезапных атак противника).

Теперь поставьте Spire и с этих пор выращивайте только муталисков. А пока они растут, можно группой отдохнувших гидралисков сделать короткие вылазки и прочистить окрестности обоих баз (только далеко не заходите). Вы будете натыкаться на «островки» из парочки Missile Turrets и одного бункера – уничтожайте их. Как только будет готова дюжина муталисков, объедините их с дюжиной гидралисков в одну ударную группу и идите отвоевывать третье месторождение. Оно находится чуть к западу от второго и попасть в него можно опять же двумя способами: 1) пройдя к западу по ущелью, а затем на север; 2) поднявшись на северную платформу (по этому пути вы шли из первой базы), а затем пройдя на запад. Второй способ предпочтительнее, поскольку так вы наткнетесь на меньшее сопротивление. Постройте третью Hatchery и начните добывать ресурсы. Как следует закрепитесь и там с помощью Sunkey и Spore Colonies.

Создалось щекотливое положение, так как своей третьей колонией вы практически «въехали» в базу землян. Ожидайте скорых нападок голиафов и пехотинцев. Всю свою ударную группу держите там, переведя ее в режим «hold» (чтобы слишком не увлекались и не забегали на базу противника). Между тем продолжайте выращивать муталисков. Пусть половина из них мутирует в Guardians. Создайте новую ударную группу из 20 муталис-



ков (часть можно взять из старых) и полдюжины Guardians. Теперь вам надо согнать землян с четвертого месторождения. Оно находится у нижней кромки карты, с запада от первой вашей базы (и примерно под третьим месторождением). Ожидайте более сильного сопротивления, так как это месторождение разрабатывается землянами и возле него есть много зданий, включая Command Center. В первую очередь уничтожайте Missile Turrets и голиафов.



Когда освоите и четвертое месторождение, то с ресурсами у вас больше не будет проблем (вы даже не будете успевать их тратить). А посему штампуйте муталисков и Guardians, пока численность вашей колонии не достигнет предельного уровня в 200 существ. Впрочем, можно и не дожидаться этого момента и еще раньше окончательно добить «синих». Для этого будет достаточно дюжины муталисков и дюжины Guardians. Тактика действий такая же. Второй командный центр находится к западу от третьего месторождения. Намек ясен?

Как только покончите с «синими», можете вздохнуть спокойно. Дальше – дело техники, когда работает старая поговорка «против лома нет приема». В данном случае таким «ломом» будет армия из двух дюжин муталисков и двух дюжин Guardians. С их помощью вы без труда сметете две оставшиеся базы: колонию зергов в верхнем левом углу карты и базу землян в нижнем левом углу. Рекомендуется начать с зергов, поскольку их противовоздушная оборона очень слаба (подлетайте к ним, прижимаясь к верхней кромке карты); опасайтесь только Scourge, уничтожая этих «камикадзе» еще на подлете к ним. Прихватите еще с собой парочку повелителей, чтобы раскрывать Wraith-невидимок.

P.S. В этой миссии можно обойтись вообще без ультралисков (не считая тех двух, что вам дадут в самом начале), Queens и Defilers. Так что и строить Ultralisk Cavern и Defiler Mound нет никакой надобности (Queen's Nest вам понадобится лишь для того, чтобы сделать из Lair Hive).

5. TRUE COLORS

Уничтожить все базы противника

Убить Дюка и Феникса

В идейном отношении эта миссия очень похожа на предыдущую, только вместо зергов будут протоссы (и, разумеется, останутся земляне). Предстоят весьма затяжные сражения. Единственный плюс – в самом начале игры вам дается небольшая компенсация за чудовищную фору противника. А именно – первые 6 минут враг не будет предпринимать никакой активности (считается, что противник еще не оправился от предыдущих битв), то есть вообще не будет ничего строить. Однако его юниты будут в состоянии отвечать вам ответным огнем (но сами нападать не будут). По порядку. Быстренько наладив хозяйственную деятельность, создайте ударную группу из всех зерлингов и гидралисков. Ведите ее в левый верхний угол карты, там находится одна из баз землян. Методически уничтожайте все здания, начав с Refinery и Command Center. На освободившемся месте поставьте свой Extractor и Hatchery. Продолжайте уничтожать все сооружения в округе. С этой базой вполне можно расправиться за 4 минуты. Далее ведите все войско на юг, где наткнетесь на следующую базу землян. За оставшиеся 2 минуты вы не успеете полностью сровнять с землей эту базу, но сможете успеть наделать немало «добрых» дел. В первую очередь уничтожьте Command Center, Extractor и все SCV. Далее – по вкусу. Конечно, после «оцепенения» враг восстановит эту базу, но на это уйдет время, благодаря чему не будет никаких «подлянок» со стороны этой базы в первые минуты игры (а они, как всегда, самые критические).

Как только истекут 6 счастливых минут, уводите свое войско на вторую базу и займите глухую оборону. В этой миссии вам уже доступен Lurker – просто бесценный юнит для обороны баз, в чем вы немедленно убедитесь. Несколько Lurker'ов благодаря своей невидимости (зарывшись) за считанные секунды расправляются почти с любой наземной атакой противника. Lurker гораздо эффективнее Sunkey Colony, так что надобность в последних отпадает. Единственно слабое место обороны Lurker'ов – их могут засечь юниты со свойством «detect». У землян это Science Vessel, у протоссов – Observer. Опаснее всего Observer, так как он сам по себе невидимка. Поэтому стройте свою оборону так, чтобы возле каждого Lurker'а находилась Spore Colony или Overlord (оба они обладают свойством «detect» и, стало быть, раскрывают Observer'ов). Lurker настолько силен, что практически всю оборону можно держать только на связке Lurker + Spore Colony.

Итак, перейдя в глухую оборону, начните массовую штамповку гидралисков. Пусть они сразу же мутируют в Lurker'ов. В идеале вокруг каждой базы надо поставить по дюжине Lurker'ов и штук 8 Spore Colonies. Затем можно спокойно заняться развитием базы. Поставьте Spire, а потом сделайте апгрейд до Greater Spire. Как и в предыдущей миссии, вашей главной ударной силой будут муталиски и Guardians. Поэтому, начиная с этой минуты, выращивайте только муталисков. Делайте для них всевозможные апгрейды.

Как только у вас будет полдюжины муталисков, ведите их чуть ниже и левее вашей первой базы. Там будет крошечный «островок» с месторождением газа. Охраняется он только одной Missile Turret, которую ваши муталиски снесут за считанные секунды. Далее грузите на повелителя двух дронов и переправляйте их на этот «островок». Один дрон построит Extractor, второй – Hatchery. Начните добычу газа и укрепите «островок» четырьмя Spore Colony. В дальнейшем держите там еще на всякий случай 3–4 муталиска (враг будет пытаться высадить десант или просто будет совершать авианалеты).

Создайте армию из дюжины муталисков и полдюжины Guardians. Ведите их чуть ниже и правее вашей первой базы. Там находится четвертое месторождение, охраняемое несколькими фотонными пушками протоссов. Быстренько уничтожьте пилоны, и тогда пушки смолкнут автоматически (вообще в дальнейшем упирайте как раз на это слабое место протоссов – без поддержки пилонов их

здания автоматически перестают функционировать). Прочешите окрестности, уничтожив еще несколько фотонных пушек и Gateway. Затем освойте четвертое месторождение газа, построив рядом Hatchery. Укрепите и эту базу, для чего можно снять часть Lurker'ов (не все, а штук 6) с обороны первой базы. Не забудьте и про Spore Colonies.

Теперь вы не будете испытывать проблем с газом и сможете быстро сколотить мощную армию муталисков и Guardians (примерно по две дюжины каждого вида). Далее работает все тот же принцип – против лома нет приема. Только не больно-то «разгоняйтесь»: двигайтесь не спеша, постепенно выдавливая противника. Весьма кстати использовать и Lurker'ов в качестве наземной поддержки. При желании (или необходимости) можно осваивать отвоеванные месторождения газа.

Феникса вы найдете в правом нижнем углу карты, Дюка – в левом (он будет на Battlecruiser'е).

6. FURY OF THE SWARM

Уничтожить всех зергов

Да-с, ситуация плачевная: земляне как-то воздействовали на Overmind, так что ваши соратники-зерги обратились против вас. Не пытайтесь спасти все колонии – все равно ничего не получится. Уцелеет лишь одна – та, что находится на острове. Так что с самого начала игры уделяйте внимание только ей. Ее надо как следует укрепить. Неприятностей можно будет ждать только с воздуха: налеты муталисков и попытки высадить десант. Поэтому займитесь противовоздушной обороной и поставьте для начала штук 6 Spore Colony (потом добавите). Приготовьте парочку Lurker'ов на случай высадки вражеского десанта.

Далее начните массовое производство муталисков. Как только будет готово полдюжины этих тварей, можно лететь и отбивать месторождение к востоку от вас (все остальные месторождения, где были ваши колонии, уже будут достаточно укреплены, их такими силами не возьмешь). Обязательно прихватите с собой повелителя, чтобы он обнаруживал зарывшихся зергов. Не забудьте загрузить в повелитель дрона – он построит новую Hatchery вблизи нового месторождения (там будут только минералы). Укрепите новую колонию с помощью 3 Spore Colony и парочки Lurker'ов.

Примерно в это время поступит сообщение от Керриган, в котором будет сказано, что причина «сумасшествия» зергов найдена. Причиной тому является деятельность ученых на базе землян к западу от вас. Поэтому изменится цель миссии. Теперь надо **уничтожить всех ученых, а их 30.** Продолжайте штамповать муталисков. Пусть половина из них мутирует в Guardians. Как только наберется дюжина муталисков и полдюжины Guardians, направляйте новоиспеченную армию на юг от второго месторождения и отбивайте третье. Ставьте Extractor и Hatchery. Укрепите новую колонию с помощью 3–4 Spore Colony и 2–3 Lurker'ов.

Далее по той же схеме отбивайте четвертое месторождение (к юго-западу от третьего) и укрепляйте его. Не забудьте еще оставлять на каждой базе по 2–3 муталиска (на всякий случай). Далее вам предстоит взять штурмом цитадель «коричневых», расположенную в левом нижнем углу карты. Тактика действий всё та же, только теперь соберите более внушительный «кулак»: две дюжины муталисков и дюжину Guardians. Не забудьте прихватить с собой и парочку повелителей, так как зарывшихся зергов там будет много.

Освойте отбитое же месторождение. Доведите численность ударного «кулака» до двух дюжин Guardians и двух дюжин муталисков. Далее двигайтесь не спеша на север, где и наткнетесь на базу землян (далеко ходить не надо, так как эта база фактически примыкает к бывшей цитадели «коричневых»). Просто методично утюжьте все на своем пути. Между делом вы убьете всех ученых, и миссия на этом закончится. Только опасайтесь Defiler'ов – уничтожайте их прежде, чем они успеют применить Plague.

8. DRAWING THE WEB

Доставить Дюрана к каждому Beacon'у

Дюран должен остаться в живых

Очень тяжелая миссия. Забудьте про ту тактику, которую вы освоили за три предыдущие миссии. По сценарию данной миссии вы не можете выращивать ни муталисков, ни Guardians, даже не можете использовать повелителей в качестве транспортных средств (так как считается, что весь воздушный флот зергов блокирован электромагнитным излучением протоссов). Так что вашей ударной силой будут ультралиски при поддержке Lurker'ов, а воздушное прикрытие им будут обеспечивать ваши гидралиски.

Но все это еще впереди. А пока что надо как следует закрепиться. С самого начала бросайте все свои ресурсы на строительство Spore Colonies и выращивание гидралисков с последующей их мутацией в Lureker'ы. Lurker'ов нужно как можно больше (их никогда много не бывает). Самих же гидралисков достаточно иметь штук 5. Гидралиски будут играть роль группы быстрого реагирования, когда надо будет быстренько уничтожить Observer, которого засекут Spore Colony. Observer – это действительно серьезная опасность, поскольку он раскрывает ваших Lurker'ов, и тогда они становятся уязвимыми для наземных сил протоссов. А протоссы будут нападать действительно грамотно, причем солидными группами – по 5–8 наземных



юнитов в различных комбинациях (дополняющих друг друга) при поддержке 1–2 Observer'ов. Возможны и атаки невидимых Dark Templar'ов (группами штук по 5), может наведаться и Carrier.

Когда ваша колония будет надежно защищена (это штук 8 Spore Colonies + 8 Lurkers), можно подумать об освоении нового месторождения, которое находится на возвышенности прямо под вами. Только сначала обязательно сделайте апгрейд Lair до уровня Hive, чтобы иметь возможность сразу же связать две колонии с помощью Nydus Canal. Направьте туда штуки 4 «свободных» Lurker'ов, 3 гидралиска (они обеспечат оборону на первое время) и два дрона, один из которых поставит Extractor, а другой возведет Hatchery. Далее



сразу же ставьте Nydus Canal. Далее возводите защиту по той же схеме: Spore Colony (достаточно 4) + Lurker'ы (достаточно 3–4).

Теперь можно подумать об апгрейдах. Начинайте делать их все (кроме тех, что для зерлингов). Не забудьте и об апгрейдах скорости и дальности видения для повелителей. Продолжая штамповать гидралисков (с последующей их мутацией в Lurker'ы), поставьте Ultralisk Cavern и начните также выращивать ультралисков.

Далее по той же схеме можно освоить третье месторождение, которое находится на возвышенности прямо над вами (только там будут одни минералы). Не забудьте связать все колонии с помощью Nydus Canal – тогда вы сможете быстро перебрасывать войска в «горячие точки» при нападении протоссов.

Соберите ударную группу из дюжины ультралисков, дюжины Lurker'ов и дюжины гидралисков, добавьте к ним парочку повелителей, Дюрана и штуки четыре дронов. Ведите всю эту армию к первому Beacony (в центральной части карты; еще два расположены левее и два – правее). Этот Beacon (как и все остальные) находится на возвышенности, куда ведет только одна довольно узкая дорога. Так что пусть первыми врываются ультралиски и начинают крушить фотонные пушки (их две). Вслед за ними пускайте Lurker'ов, и пусть те сразу же зароются рядом с беснующимися ультралисками. Затем заводите повелителей, Дюрана и дронов (дронов и Дюрана старайтесь держать поодаль от заварушки, причем Дюрана лучше перевести в режим «cloack»). Как только с фотонными пушками будет покончено, ставьте ультралисков над Lurker'ами и переведите их в режим «hold» (чтобы не разбежались). Дело в том, что на поднятый шум уже сбегаются протоссы из всех окрестностей. С ними будут автоматически разбираться Lurker'ы. Только следите, не появятся ли Observer'ы или Templar'ы (с их губительным Psionic Storm) – сразу же уничтожайте их с помощью гидралисков. Как только все утихнет, ведите Дюрана на Beacon.

Спуститесь с возвышенности и пройдите чуть на северо-запад. Там вы найдете четвертое месторождение. Освойте и укрепите его все по той же схеме, не забыв поставить Nydus Canal (по нему перебросьте в первую очередь дронов с основной базы, где уже кончились залежи минералов). Только Spore Colony надо наклепать как можно больше – штук 8–10, несмотря на очень ограниченное место (даже если они будут мешать доступу к залежам минералов). Дело в том, что основная база протоссов находится у вас прямо под боком, и протоссы все время будут пытаться высадить у вас десант. Lurker'ов надо зарыть тоже немало – штук 6–8, причем по всей территории базы (при необходимости, часть защиты можно снять с основной базы, так как внимание протоссов будет в основном приковано к этому «пятачку»). Это позволит перевести оборону базы практически в автоматический режим и развяжет ваши руки.

Доведя численность вашей ударной группы до прежнего уровня, ведите ее (через мост) в левый нижний угол карты (только не забудьте прихватить парочку дронов). Там находится небольшой форпост протоссов. Атакуйте его все по той же схеме. Когда с этим форпостом будет покончено, приведите парочку дронов и Дюрана с предыдущей базы. Освойте отбитое месторождение и укрепите его. Как это делать, вы уже прекрасно знаете.

Теперь настало время вплотную заняться Beacon'ами (больше баз вам не потребуется). Вокруг каждого из них располагается примерно такой же форпост, как вокруг первого. Поэтому и силы для штурма потребуются примерно те же: дюжина ультралисков, дюжина Lurker'ов и дюжина гидралисков при поддержке двух повелителей и самого Дюрана. Сначала захватите «левые» Beacon'ы (сейчас они над вами). Затем вам придется вернуться на последнюю базу и после необходимого подкрепления приняться за «правые».



9. TO SLAY THE BEAST

С помощью Dark Templars уничтожить Overmind

Эта миссия не такая уж сложная, потому что выращивать можно кого угодно.

Как и обычно, самого начала миссии ставьте Spore Colonies и зарывайте Lurker'ов, дабы обеспечить надежную оборону базы. Атаки будут идти с севера и юга, так что на каждом направлении желательно иметь по 4–5 Spore Colonies. Также поставьте 2–3 Spore Colonies на восточном направлении, так как там возможны вторжения с воздуха.

Затем освойте второе месторождение, которое находится на возвышенности к западу от вас (туда дорог нет, так что придется забросить дронов на повелителе). Возле минералов поставьте 2–3 Spore Colony и заройте парочку Lurker'ов (там атаки возможны только с севера).

Затем начните массовую штамповку муталисков, превращая половину из них в Guardians. Делайте все апгрейды для летающих тварей (для повелителей тоже). Ваш летающий флот послужит дополнительной защитой базы. Особенно неприятны те атаки, когда противник подводит с севера парочку танков, ставит их в режим «siege» и начинает планомерно обстреливать Spore Colonies с безопасного для себя расстояния. Вот в таких случаях вам весьма пригодятся ваши летающие твари.

Когда накопите дюжину муталисков и дюжину Guardians, летите

уничтожать базу зергов, которая находится сразу за возвышенностью к востоку от вас. Эта база настолько слабая, что вы обойдетесь без потерь.

Освойте отвоеванное месторождение. Нет надобности сильно его укреплять, так как надежной защитой должен послужить ваш воздушный флот. Теперь вам надобно собрать «воздушный кулак» из двух дюжин муталисков, двух дюжин Guardians и полдюжины Devourers. Произведите 8 Dark Templars (больше сделать нельзя) и загрузите их в два повелителя.

Направьте «воздушный кулак» с двумя повелителями в правый нижний угол карты. Это будет ваша стартовая точка для атаки на базу землян в правом верхнем углу, где и находится Overmind. Свои базы теперь можно бросить на произвол судьбы, так как вы идете на решительный штурм; кстати, не забудьте сохраниться.

Сначала продвигайтесь медленно, методически «выглаживая» все на своем пути с помощью Guardians (не забывайте подтягивать повелителей, держа их вблизи правой кромки карты). Муталиски и Devourers будут служить им прикрытием (периодически переводите муталисков в режим «hold», чтобы те не увлекались и не разбегались во все стороны). Двигайтесь так, пока не наткнетесь на Battlecruiser'ов (их будет три штуки). Можно, конечно, попытаться уничтожить их, но в этот момент подбежит еще многа охранников и начнется ужасная заварушка. Так что лучше смените тактику. Теперь нацельте всех Guardians и муталисков на Overmind. Одновременно выгрузите из повелителей всех Dark Templars и тоже нацельте их на Overmind. Сил должно хватить на то, чтобы снести Overmind за десяток секунд (больше не протянете). Главное – чтобы в уничтожении Overmind'а принял участие хотя бы один Dark Templar (иначе Overmind уничтожить невозможно: если по нему будут стрелять только муталиски и Guardians, то он полностью восстановится после того, как его hit points упадут до нуля).

P. S. Возможен и несколько иной способ прохождения этой миссии. Он более надежен, но может несколько затянуться. Идея состоит в том, чтобы при решительном штурме Overmind'а вместо муталисков использовать Devourers. Тогда вы без проблем расправитесь и с Battlecruser'ами. Однако на мутацию муталисков в Devourers вам потребуются дополнительные ресурсы, которых может просто не хватить. В таком случае придется осваивать новое месторождение в правом нижнем углу карты.

9. THE RECONING

За 30 минут уничтожить базу протоссов

Эта миссия несложная, только требуется уложиться в установленное время. Стратегия такая: утюжить базу протоссов с помощью Guardians при поддержке Devourers. На своей базе ничего строить не нужно, апгрейды тоже не надо делать. Все ресурсы бросайте на выращивание муталисков с последующей их мутацией в Guardians или Devourer. Вашу базу будут атаковать только редкие (и хилые) отряды землян, так что для отражения этих атак вам вполне хватит тех наземных сил, что даются в самом начале игры.

По порядку. Отрядите всех дронов добывать ресурсы и с самого начала выращивайте только дронов, чтобы довести их число до 12–15. На добычу газа направьте сразу троих, так как именно дефицит газа постоянно будет ощущаться на протяжении всей игры. А тем временем заройте одного Lurker'а у южного выхода из вашей базы, второго – возле северного (атаки землян будут только наземными и будут идти только с этих направлений). Объедините всех зерглингов и гидралисков в одну группу – это будет группа быстрого реагирования для отражения атак на вашу базу.

Затем можно не спеша направить двух Guardians (тех, что придаются в самом начале игры) строго на восток от вашей базы. Вскоре они наткнутся на возвышенность, на которой будут находиться только фотонные пушки протоссов и поддерживающие их пилоны. Guardians без труда сравняют все это хозяйство с землей, так как дальность их выстрела больше, чем у фотонных пушек. Сразу за этой возвышенностью раскинулась база протоссов. Но вы пока дальше не суйтесь. Если сунетесь, протоссы тут же забьют тревогу и мигом расправятся с парочкой ваших Guardians.

Так что настало время копить силы. Теперь выращивайте только муталисков и направляйте их в правый нижний угол карты – это будет стартовая точка для ваших дальнейших атак. Пусть в этом же углу муталиски мутируют в Guardians и Devourers. Так сэкономится время, ведь муталиски – самые быстрые из летающих тварей зергов.

Переведите туда же двух Guardians. Как только у вас накопится 4–5 Guardians и 3–4 Devourers, можно уже и подумать о вылазках на базу протоссов. (Именно о вылазках, так как сил у вас еще маловато, а время поджимает.) Медленно ведите Guardians на северо-запад, держа Devourers чуть сзади. Самое главное сейчас – это нащупать и быстренько уничтожить Shield Battery, после чего протоссы не смогут восстанавливать свои энергетически щиты. Сделать это весьма просто, так как Shield Battery находится как раз на юго-восточной оконечности базы протоссов. Единственная загвоздка – протоссы забьют тревогу, и на ваших Guardians кинутся протоссы всех мастей, а в первую очередь – скауты. Так что после разгрома Shield Battery отводите Guardians назад, и пусть их отступление прикрывают Devourers. Весьма вероятно, что за вами увяжутся и драгуны. Тогда, чтобы «стряхнуть» этих тварей, отлетите немного на запад, встав над пропастью, куда драгуны просто не достают.

Немного передохните и добавьте «вновь испеченных» Guardians и Devourers в боевую группу. (Вы же не забываете все время выращивать муталисков и подвергать их мутации? Devourers надо не так уж много – на полудюжине можно остановиться.) Продолжайте вылазки в том же духе. Теперь главная задача – выманить и расстрелять Carrier (он у протоссов в единственном экземпляре). На этом деле можете потерять парочку юнитов, но ничего страшного. Далее надо также выманить и расстрелять всех Templar'ов (их штуки четыре). Действуйте осторожно, чтобы те не успели применить свой Psionic Storm. После этого станет заметно легче. Ваши силы уже заметно возрастут, тогда как у протоссов останутся фактически одни драгуны и парочка Archon'ов.

Затем начинайте просто утюжить базу протоссов. В первую очередь уничтожайте пилоны – тогда близлежащие здания автоматически прекратят свою работу, лишившись энергии. Кроме того, попытайтесь побыстрее расстрелять всех Probe'ов, дабы те возводили новые здания. Если уложитесь за 25 минут (или раньше) вместо установленных 30, то получите доступ к бонус-миссии.



10. OMEGA

Истребить всех противников

Эта миссия довольно легкая, несмотря на максималистскую цель.

Собственно, вся тактика действий вам прекрасно известна по предыдущим миссиям: сначала делаем упор на Lurker'ах, чтобы надежно защитить базу. Далее начинаем производить только муталисков с последующей их мутацией в Guardians и Devourers. Далее сколачиваем мощный воздушный флот и начинаем медленно, но верно утюжить неприятельские базы.

Поэтому укажем только ключевые моменты игры, связанные с захватом новых месторождений.

Второе месторождение находится прямо под вами. Но, чтобы добраться до него, надо сделать небольшой крюк, пройдя через юго-западный выход базы. Это месторождение можно будет освоить довольно рано, даже когда у вас еще будут только гидралиски и Lurker'ы.

После укрепления этого месторождения (как обычно, Spore Colonies + Lurkers) сколотите воздушный флот из дюжины Guardians и полдюжины Devourers. Ведите его на юго-юго-запад. Вы наткнетесь на небольшой форпост протоссов (5 фотонных пушек, Gateway и Shield Battery), который уничтожите без труда. Затем загрузите в повелителя парочку дронов и ведите его еще дальше на юго-юго-запад (с прикрытием флота). Вы найдете небольшую возвышенность с месторождением газа. Освойте и это месторождение. В дальнейшем там достаточно будет поставить только 4 Spore Colonies и держать на всякий случай один-два Guardian и столько же Devourer.

Тем временем уже можно начать атаковать базу «красных», находящуюся на западе. Для этого направьте ваш воздушный флот на северо-запад, и он выйдет как раз к месторождению «красных». Продвигайтесь медленно, тщательно утюжа все на своем пути (противник сам будет выбегать к вам). Прихватите с собой и повелителя, чтобы он мог засекать невидимок-Wraith.

Разбомбив все здания вокруг месторождения, можно отдохнуть и «зализать» раны. Пополните ваш воздушный флот новыми Guardians и Devourers. Освойте и это месторождение, после чего ресурсы потекут к вам рекой. Вы быстренько наберете в свою ударную группу две дюжины Guardians и дюжину Devourers. (Только в окрестности первых двух ваших баз держите полдюжины Guardians и полдюжины Devourers на случай внезапных массированных ударов противника.) С этими силами вы легко добьете «красных». Затем принимайтесь за «белых», обосновавшихся в верхней части карты. А уж после этого бросайте вообще все свои силы на базу протоссов в правом нижнем углу карты.

Напоминаем: чтобы получить доступ к бонус-миссии, надо пройти девятую миссию меньше чем за 25 минут.

БОНУС-МИССИЯ

Исследовать поверхность планеты

Зератул должен остаться в живых

Фактически для завершения миссии надо, чтобы Zeratul встал на Beacon в правом нижнем углу карты.

Оригинальная миссия, прямо в духе игры Commandos: Behind Enemy Lines. В вашем распоряжении группа спецназовцев, и фактически с этой группой вам надо уничтожить почти всю базу землян! Иначе не доберетесь к нужному Beacon'у. Хорошо, что земляне ничего не строят и все их действия предусмотрены сценарием.

Сначала двиньте на восток только Зератула. Он наткнется на пост из трех пехотинцев и двух танков и уничтожит их благодаря своей невидимости. На шумок драки «подвалит» Science Vessel. Пусть драгуны откроют по нему огонь. Science Vessel начнет отлетать на восток, а с юго-востока подойдет спецназовец. Пусть драгуны отступят; спецназовец пойдет за ними и наткнется на Зератула, который прикончит его с одного удара.

Теперь пусть драгуны добьют Science Vessel и осторожно продвигаются дальше на восток, держась как можно севернее. Они наткнутся на трех пехотинцев, охраняющих Missile Turret. Зератул не может прикончить пехотинцев прямо около Missile Turret, так как она его раскроет. Следовательно, пехотинцев надо выманить. Пусть драгуны откроют по ним огонь и отойдут сразу же, как только пехотинцы пойдут с ними на сближение. Теперь на пути пехотинцев надо поставить Зератула – не очень далеко, так как пехотинцы не отходят далеко от Missile Turret, но и не близко, чтобы Missile Turret не засекла его. Как только с пехотинцами будет покончено, пусть драгуны спокойно расстреляют Missile Turret, держась как можно севернее (к югу от Missile Turret, на возвышенности, стоит танк в режиме «siege», так что можно очень просто угодить под его обстрел).

После уничтожения Missile Turret ведите Зератула дальше на восток. Пусть он встанет на Beacon. (Для успешного завершения миссии это не обязательно, зато узнаете кое-какую информацию.) Далее надо ликвидировать тот самый танк, который находится прямо к югу от Зератула. Осторожно ведите его туда, так как на юго-востоке находится несколько фотонных пушек, которые могут раскрыть Зератула и открыть по нему огонь. Одна из них успеет выстрелить разок по Зератулу, но это будет вроде комариного укуса. Уничтожьте танк. Теперь можно подтянуть поближе драгунов и Dark Archons.

Фотонные пушки подпитываются энергией от двух пилонов, которые находятся перед ними. Если уничтожить пилоны, то пушки станут грудой металлолома. Пусть пилонами займутся драгуны, обстреливая их с безопасного расстояния.

Как только один из пилонов будет уничтожен, так прибудут два медика, четыре пехотинца и один Battlecruiser (Battlecruiser встанет над фотонными пушками и пока не будет двигаться). Сразу же отведите назад драгунов, поставив на пути медиков Зератула, который расправится с ними за пару ударов (кстати, одного из медиков не мешало бы заполучить себе с помощью Dark Archon'a, набрасывающего Mind Control; медик может в дальнейшем пригодиться для лечения Зератула, который обязательно должен выжить в этой миссии). С пехотинцами будет та же история, что и с Missile Turret, поскольку они будут упорно держаться недалеко от фотонных пушек. Как действовать в таком случае, вы уже знаете.

Как только Зератул расправится с пехотинцами, пусть драгуны начнут обстреливать второй пилон. При первых же выстрелах выдвинется Battlecruiser. Быстренько отведите драгунов, а на их место поставьте Dark Archon'a, который захватит Battlecruiser с помощью Mind Control («неплохая прибавка к пенсии!»). Пусть далее драгуны добивают пилон и принимаются за фотонные пушки. Казалось бы, само по себе это занятие бесполезное, так как фотонные пушки и без

того замолкли навеки, лишившись энергопитания. Но нет! На звуки выстрела один за другим потянутся четыре спецназовца (с юго-западного направления). Поставьте на их пути Зератула, и пусть он их прикончит.



Продвиньте Зератула дальше на юго-запад, где он наткнется на барак с целым взводом солдат рядом с ним. Он прибьет всех пехотинцев, так как никто и ничто не может его там раскрыть (барак можно не уничтожать, ведь все равно он ничего не производит).

Теперь подтяните к Зератулу одного Dark Archon'а. Ситуация следующая. Далее по курсу на юго-запад имеется гарнизон солдат. Вход в него прикрывает Science Vessel, патрулируя вдоль ближайшей стены. В перпендикулярном направлении (то есть в юго-западном) патрулируют еще несколько пехотинцев. Зератул должен постараться уничтожить пехотный патруль в тот момент, когда Science Vessel отойдет от него как можно дальше – тогда Зератул получит меньше ранений.

После этого Dark Archon сможет быстренько захватить Science Vessel. Тут же отведите Science Vessel в свой тыл, ибо он вам еще может пригодиться.

Подтяните всю свою армию в район барака. Медленно продвигайте Battlecruiser на юго-запад, пока он не нащупает пехотинцев, стоящих на двух стенах. Battlecruiser без труда снимет всю пехоту, пользуясь тем, что дальность его выстрела больше. Затем подтягивайте к входу в базу двух драгунов и Зератула. Пусть драгуны пройдут чуть вперед (в юго-западном направлении) и начнут обстреливать Missile Turret, стоящую примерно в центре базы (она там всего одна). На шум выстрелов подойдет сначала спецназовец, а затем firebat. Тактика действий в таких случаях вам знакома: отводим драгунов назад, а Зератул расправляется с неприятелем, пользуясь своей невидимостью. Пусть после этого драгуны добьют Missile Turret. Затем пустите на базу Dark Archon'а, и пусть он обязательно захватит там Dropship (можете ничего не опасаться – других юнитов там больше нет).

Теперь пустите одного только Зератула в юго-восточном направлении. Вскоре он наткнется на группу firebats и запросто их перебьет. Подтягивайте к этому месту всю вашу армию. Теперь вам предстоит весьма нелегкая задача: надо прорваться в очень хорошо охраняемую базу противника. Там у неприятеля сосредоточено 3 Battlecruiser'а, 6 Wraith, 1 Sciense Vessel, 4 Siege Tanks, 4 Missile Turrets, 3 бункера, и это не считая пехотинцев, коих наберется два десятка. Имеется три входа на базу. Лучше всего охраняется юго-восточный (перед которым вы встали): там обосновались все 4 танка, патрулируют 4 Wraith и завис один Battlecruiser, не говоря уж о прочей мелюзге. В принципе, базу можно взять штурмом, захватив с помощью Dark Archons все Battlecruiser'ы. Только дело это очень хлопотное и непростое.

Поэтому примем другой план. Идея состоит в том, чтобы устроить заварушку у главного (юго-восточного) входа на базу и тем самым привлечь туда все силы противника. А тем временем Зератул сможет прошмыгнуть через боковой вход и добежать до Beacon'а.

Реализуется это следующим образом. Сначала подождите, пока не восстановятся все щиты и вся мана. (Спешить вам некуда: противник не будет предпринимать никаких активных действий; он занят исключительно охраной своей базы.)

Затем посадите Зератула на Dropship, ведите Dropship к нижней кромке карты, а затем – на восток, пока не пересечете реку. Высаживайте Зератула сразу же за рекой. Дальше пока не двигайтесь, так как до бокового входа в базу уже рукой подать (Зератула может засечь Missile Turret).

Теперь выделите Battlecruiser и один Dark Archon. Ведите их к главному входу в базу. Dark Archon сможет захватить Battlecruiser, нависший над этим входом. Не обращая внимания на «укусы» Wraith, вам надо обеспечить безопасный проход для Зератула. С этой целью нацельте один Battlecruiser на Missile Turret, прикрывающую боковой вход, а второй – на Science Vessel (и то, и другое уничтожается с одного выстрела Yamato Gun). Теперь вам надо делать одновременно два дела.

Первое – бросить в гущу сражения всю вашу армию и попытаться с помощью Dark Archons захватить еще какую-нибудь технику противника.

Второе и главное – вести Зератула к Beacon'у (в правом нижнем углу карты), пользуясь тем, что противник отвлекся на сражение за главный вход. Тем не менее, Зератула обязательно засечет центральная Missile Turret и пехотинцы откроют по нему бешеный огонь. Но Зератул успеет добежать до Beacon'а благодаря тому, что он обладает крепкой броней и недюжинным здоровьем. Как только Зератул встанет на Beacon, миссия будет закончена.

Зератул узнает ужасную тайну. Оказывается, Дюран – это бестия еще «покруче» Керриган. Дюран успешно проводит генетические эксперименты по выводу гибрида из протоссов и зергов и готовится с их помощью захватить весь мир.

Так что ждите StarCraft II или, как минимум, еще один add-on с участием новой расы – «протозерги»!



ИГРАЕМ

Александр Лещинский

BLOOD 2: THE CHOSEN

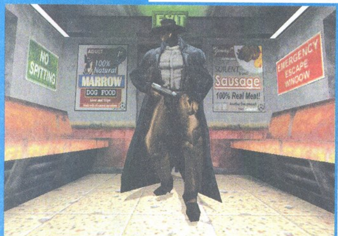
РАЗРАБОТЧИК	Monolith Productions, Inc.
ИЗДАТЕЛЬ	GT Interactive Software Corp.
ВЫХОД	декабрь 1998 г.
ЖАНР	first-persom shooter
ТРЕБОВАНИЯ	P-166, 32 Мб, рек. 3D-уск.
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК	★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.5 Море оружия, море крови, красивая графика и своеобразный черный юмор

Когда в первый раз вставляешь эту игру в CD-ROM, она поначалу не производит особого впечатления: привычные пейзажи, не очень интеллектуальные противники, хорошая, но ничем не выдающаяся музыка и т. п. Конечно, после таких бесспорных хитов, как Half-Life и Eretic II, хочется чего-то покруче. Эта же игрушка проще. Но, поиграв немного, чувствуешь, что она затягивает в свои сети и ты уже не можешь оторваться. Я бы сказал кратко – советую купить, не пожалеете!

Для тех, кто ещё не забыл первый вариант Blood, есть утешительная новость – с деревней покончено раз и навсегда. Вместо унылых сельских пейзажей и тупых крестьян с вилами вы попадёте во вполне современный город и встретите как обычных людей с пистолетами и автоматами, так и монстров. Нужно сказать, что многие из них доставят вам неприятности. Хотя некоторые из них и неповоротливы, убить с первого выстрела их будет сложно. Будут и исчезающие, и появляющиеся экземпляры, с ними интереснее.

Самый приятный момент для игромана-3D'шника – огромный выбор оружия. Всего 20 наименований, включая бомбы. И не только обычное вооружение, но и магические предметы. Единственная загвоздка – нельзя носить с собой более 10 единиц оружия сразу. То есть, найдя что-то новенькое и нужное вам, вы должны сначала выкинуть что-то из уже имеющегося у вас оружия (при этом нож всегда остается с вами, как-никак ритуальный предмет).

Игра длинная, уровни большие. Но вам не придется ломать голову, думая, что от вас требуется. Как правило, всё и так ясно – прошли уровень, нажали кнопки, где нужно, и перешли на следующий. Даже те подобия заданий, которые будут появляться на некоторых уровнях, можно не читать (особенно тем, кто не знает английского) – понятнее не станет.





ПРЕДЫСТОРИЯ

Много лет назад жил-был Калеб, разбойник с Дикого Запада, каких в США называли метким словом «gunslinger». Стрелял он быстро и метко, а главное – не задумываясь, отчего и снискал недобрую славу по всему Дикому Западу. Но однажды он встретил женщину по имени Офелия.

И привела его нелегкая следом за ней прямо к поклонникам божества Чернобога. Калебу этот культ, именуемый The Cabal, пришелся по вкусу, и со временем он стал в нём значительной фигурой. Настолько значительной, что вместе с ещё тремя сподвижниками (в числе коих была и Офелия) удостоился чести быть вызванным к самому Чернобогу. Бог оказался настоящем воплощением зла и, как полагается в таких случаях, принес «ходоков из народа» себе в жертву, сотворив с ними что-то на редкость мерзкое.

Но Калеб оказался стреляным воробьем, каким-то образом исхитрился воскреснуть и обидчику отомстил. На том Blood 1 и закончился.

Однако история Калеба продолжается. Убив Чернобога, он получил всю его силу и стал бессмертным (почти). Пару сотен лет Калеб бродил по свету, изредка предаваясь удовольствиям, но большей частью просто держась в стороне от людей и их мелких проблем.

Между тем культ Чернобога обрел нового лидера. Им стал некий Гидеон, мнящий себя гением и вознамерившийся «отомстить» за поруганную честь и достоинство Чернобога, убив Калеба. Для этой цели он сконструировал специальное оружие.

Сможет ли Калеб разделаться и с этим пакостником? Всё зависит от вас.

Но одно ясно с самого начала – крови будет много...

ОРУЖИЕ И ПРЕДМЕТЫ

ОРУЖИЕ

Knife – ритуальный нож. Применяется для ближнего боя. При использовании режима Alt-fire (**X** по умолчанию – усиление удара, увеличение мощности огня, шквальный огонь) удары медленнее, но мощнее. Это единственное оружие, которое нельзя выкинуть.

Beretta 92F (9mm Automatic Pistol) – усовершенствованная модель пистолета. Годится только для уничтожения слабых противников. Стреляет далеко и точно, но огневая мощь слабая. Можно стрелять с двух рук, что будет значительно эффективней, но тогда нельзя применить режим Alt-fire (это правило применимо для всего оружия, которым можно стрелять с двух рук). В качестве снарядов используются обычные патроны. Избавьтесь от него на более сложных уровнях.

Ingram MAC-10 Sub Machine Gun – ручной пулемет. Высокая скорострельность и малая точность – вот его отличительные осо-

HE CHOSEN

бенности. Патроны потребляет в диком количестве, особенно при стрельбе с двух рук. При использовании режима Alt-fire стреляет более аккуратно короткими очередями. Как только вы отыщете что-то более стоящее, советую вам избавиться от этого оружия.

M16 Assault Rifle – классное ружье, мощное и точное. В обычном режиме работает как автомат и стреляет очередями обычными патронами. Достаточно скорострельное оружие. Единственное неудобство использования – большой расход патронов, но за счет эффективности оно почти компенсируется. При использовании режима Alt-fire происходит одиночный выстрел мощнейшим зарядом DieBugDie, содержащим взрывчатое ядовитое химическое вещество. При удачном попадании им можно убить крупного врага с одного выстрела.

Vulcan Cannon (Minigun) – это по сути своей пулемет. Стреляет очень быстро обычными патронами и, естественно, потребляет кучу боеприпасов. Подумайте, стоит ли это оружие того, чтобы оставлять его после появления более совершенных видов вооружения.

.50 BMG Sniper Rifle – снайперская винтовка. Мое любимое оружие в этой игре. Стреляет точно и очень-очень далеко. Из неё можно убить любого монстра и при этом сохранить в неприкосновенности собственную шкуру, весь вопрос в количестве патронов. В режиме Alt-fire включается оптический прицел. Для того чтобы не расходовать снаряды попусту, всегда цельтесь в голову, на худой конец – в грудь врага. Если же это невозможно по какой-либо причине, стреляйте куда можете, всё равно победа будет за вами. В качестве снарядов используются круглые патроны BMG.

.50mm Pack Howitzer – ручная гаубица. Оружие, без сомнения, очень мощное и удобное. Снаряды летят точно и на очень большое расстояние, что позволяет уничтожать летающих противников. В качестве снарядов применяются специальные заряды для гаубицы. При использовании режима Alt-fire выпускает сразу пять зарядов.

Cabalco Death Ray – это лазерное оружие. Его лучи способны отражаться от поверхностей. Полезно, когда кто-либо преследует вас или когда обстреливаете углы. При использовании режима Alt-fire используются две химические батареи, но больше времени уходит на зарядку.

The Orb – это магическое оружие автоматически выслеживает врага и внедряется в его череп. Стреляя, оно использует 20 единиц маны, которая имеет чудесное свойство самовосстанавливаться. При использовании режима Alt-fire выделяется 200 единиц маны, а вы сами как бы превращаетесь в шар. В это время ваше тело остается на том же месте, где вы и стояли, совершенно беззащитное. Если кто-нибудь атакует вас в этот момент, вы погибнете. В одиночной игре это оружие доступно только двум персонажам – Офелии и Измаилу.

Bug Spray Canister – это своего рода ядовитый спрей, который действует на любую тварь, но только на близком расстоянии. Честно говоря, хоть я и пользовался этим оружием во время игры, это было вызвано скорее недостатком боеприпасов для другого оружия. Можете с легким сердцем выбросить его, когда найдёте что-то более стоящее. Использование режима Alt-fire позволяет поджигать спрей. В качестве снарядов используются заряды DieBugDie.

Singularity Cannon – использует 50 химических батарей на один выстрел, при этом на 5 секунд открывается небольшая черная дыра, способная поглотить ваших врагов или нанести им повреждения, в зависимости от того, как далеко они расположены от эпицентра взрыва. Пользы от этого оружия немного, к тому же оно так долго разогревается, что вас сто раз успеют убить. Не стоит включать Singularity Cannon в свой арсенал.



Flare Gun – ракетница. Стреляет огненными ракетами, которые при попадании внедряются в тело врага и сжигают его как бы изнутри. Имейте в виду, что вам придется подождать несколько секунд, прежде чем они сработают и враг загорится, всё это время он может представлять для вас опасность. Используйте это ружье для борьбы с далеко стоящими противниками, не обладающими магическими свойствами (типа зомби). Вы можете использовать сразу две ракетницы и стрелять с двух рук либо применять режим Alt-fire, когда при одном выстреле вылетает сразу восемь ракет. Эффект потрясающий (особенно при попадании в группу) – разрывает всех.

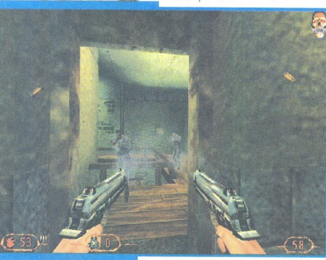
Sawed-off Shotgun – двустволка для охоты на крупного зверя, её выстрелы точны и мощны. Она не дальнобойная, но вам пригодится. Основной её недостаток состоит в том, что после каждого второго выстрела (по одному патрону



BLOOD 2: T



на выстрел) она перезаряжается (автоматически) и стреляет не так быстро, как хотелось бы. За эти секунды враги способны нанести вам урон. Используйте её для борьбы с одиночными или медлительными противниками. Найдя второе ружье, вы можете стрелять с двух рук, при этом из каждого ружья будет вылетать по одному патрону. При использовании режима Alt-fire стреляет сразу двумя охотничьими патронами.





Napalm Launcher – огнемет. Оружие мощное и полезное. Сжигает всё, что находится в эпицентре выстрела. При использовании режима Alt-fire выпускается сразу 10 огненных зарядов. В качестве снарядов применяются газовые танкеры.

TW-X59 Tesla Cannon – стреляет электрическими молниями, наносит значительные повреждения при попадании, скорострельное. В режиме Alt-fire используются 20 химических батарей.

Voodoo Doll – магическое оружие. Направьте его на врага и «стреляйте». Voodoo Doll использует пять видов различной магии, к сожалению, не очень мощной. В том случае, если видимого врага нет, повреждения будут наноситься вам. Режим Alt-fire требует 100 единиц маны и наносит более сильные повреждения окружающим вас врагам.

Life Leach – классное мощное магическое оружие. Стреляет огненной маной на большие расстояния. При этом расход маны при обычном выстреле невысок. В режиме Alt-fire выпускает в разные стороны смертельный поток огненной маны «стоимостью» в 100 единиц.

Теперь совет, как лучше подобрать оружие. Вам понадобятся следующие вещи: M16 Assault Rifle, .50 BMG Sniper Rifle, .50mm Pack Howitzer, Flare Gun, Sawed-off Shotgun, TW-X59 Tesla Cannon, Napalm Launcher. Остальное – на ваше усмотрение.

ПРЕДМЕТЫ

Flashlight – фонарик. Освещает небольшую поверхность, расположенную прямо перед игроком. Пока он действует, вы видите цифры, показывающие, на сколько секунд хватит его батареек. Как правило, в тех местах, где вам действительно нужно будет использовать фонарик, вы его найдёте. Фонарик можно выключать и использовать в дальнейшем столько, насколько хватит его ресурсов.

Med-kit – аптечка. Первоначально имеет 100 единиц здоровья, по мере использования может пополняться. Количество ставшихся единиц здоровья вы можете увидеть на табло аптечки.

Night Vision Goggles – прибор ночного видения. Так же, как и фонарь, имеет ограниченное время использования.

All-seeing Eye – всевидящее око. Это глаз, который вы можете кинуть куда-нибудь, нажимая на его «горячую» клавишу или кнопку «огонь» мыши. При этом глаз будет осматривать окрестности. Если глаз уничтожить в тот момент, когда вы им пользуетесь, вы тоже ослепнете на несколько секунд. После уничтожения глаз автоматически возвратится в инвентарь.

Binoculars – бинокль.

Proximity Bomb – бомба с детектором движения. Может сработать на любую движущуюся цель, в том числе и на вас. Сначала выберите бомбу, воспользовавшись меню инвентаря или «горячей» клавишей, а затем бросьте, нажав кнопку мыши «огонь» или положите перед собой, нажимая на клавишу **X** (режим Alt-fire). Через несколько секунд она заработает и будет дожидаться свою жертву. Вы можете держать в своем арсенале до 10 Proximity Bombs.

Remote Bomb – бомба с дистанционным управлением. Вы можете кинуть бомбу, воспользовавшись кнопкой мыши «огонь»; или, удерживая кнопку несколько секунд, взорвать её (нажав **D**); или выбрать новую бомбу для установки. Вы можете также класть бомбы перед собой, используя режим Alt-fire. Если вы используете все бомбы с дистанционным управлением, которые у вас есть, у вас всё ещё будет оставаться детонатор. Так что вы можете выбрать его в инвентаре и подорвать любую бомбу, которая будет поблизости. Вы можете держать в своем арсенале до 10 Remote Bomb.

Time Bomb – самая примитивная бомба с часовым механизмом большой мощности. Выбрав её, держите кнопку мыши «огонь», чтобы установить таймер. Время будет видно в желтом окошке сообщений. Киньте её или положите (режим Alt-fire) и отбегите на приличное расстояние. Спустя несколько секунд она взорвется. Минимальное время, на которое можно установить таймер, – 5 секунд, максимальное – одна минута.

ТАЛИСМАНЫ

По мере игры вы будете находить не только предметы, патроны и прочие боеприпасы, но и различные талисманы в виде сердец, цветных спиралей и бронежилетов.

Life Essence – дает 25 единиц здоровья.

Life Seed – добавляет 100 единиц здоровья к тому, что в настоящий момент есть у игрока. Максимальный объем здоровья – 250 единиц (и 300 – для счастливчиков).

Ward – 25 единиц защиты.

Necroward – добавляет 100 единиц защиты к уже имеющимся. Максимальный объем защиты – 200 единиц.

Willpower – уменьшает все повреждения на 95 %, делая игрока практически неуязвимым. Действие талисмана длится в течение 30 секунд. Визуальные и звуковые эффекты предупреждают других игроков (врагов), что данный игрок неуязвим.

Stealth – делает игрока невидимым на 30 секунд.

The Anger – в три раза увеличивает ущерб, который игрок наносит врагу в течение действия этого талисмана (30 секунд). Визуальные и звуковые эффекты предупреждают других игроков (врагов), что данный игрок способен нанести тройной ущерб.

ВРАГИ

Gideon – Гидеон – это ваш основной враг, лидер культа Кабала. Он выглядит как обычный человек, только способен летать, исчезать, тая в воздухе, и посылать в вас магические лучи. Вы встретитесь с ним лицом к лицу на последнем

уровне третьего эпизода. Метод борьбы с ним подробно описан ниже в прохождении.

Cultist – «культисты» – это обычные мужчины и женщины, сражающиеся на стороне Гидеона. Как правило, они слабо защищены, вооружены пистолетом или ножом. Нейтрализуются легко, а с появлением более серьезного оружия вообще не представляют особой опасности. На последних уровнях у некоторых из них может появиться более мощное оружие, просто будьте внимательны – а что это они там тащат на себе?

Fanatics – это хорошо вооруженные и защищенные бойцы Cabal. Но всё же это обычные люди, поэтому вы с ними можете сражаться на равных. Иногда они пытаются проявить какую-нибудь хитрость, но у них это плохо получается. Вы всегда знаете, что они предпримут в следующий момент. Могут быть вооружены как простыми пулеметами, так и огнеметами, снайперскими винтовками и более крутым оружием.

Zealot – это своего рода колдун. Из них состоят отборные войска армии Cabal. Они обладают способностью летать и внезапно появляться и исчезать. В качестве оружия используют магию. С ними не просто справиться. Лучшая тактика – «засекать» их из далека и бить из снайперской винтовки либо применять против них какоенибудь быстродействующее оружие, которое не даст им шанса скрыться. Имейте в виду, что во время трансформации они неуязвимы. Самый лучший момент для атаки – это когда они полностью видимы и пытаются напасть на вас. Zealot умудряются играть с вами в игры, заставляя тратить на них массу снарядов, пока они кружат около вас, так что не поддавайтесь на провокации. Любят работать вместе с фанатиками. Имеют способности к целительству.

Bone Leech – ползучая личинка-паразит, похожая на гигантскую пиявку. Если уж нападет на вас, то конец – начинайте уровень заново. Сразу прилипает к вашему лицу и груди и начинает высасывать глаза. Ощущение не из приятных. Обитает в канализации. При перемещении издает мерзкие чавкающие звуки, только они иногда и помогают обнаружить эту тварь. Уничтожается легко.

Soul Drudge – это своего рода зомби, жертвы Bone Leech на начальной стадии. У них нет глаз, а двигаются они под руководством этой пиявки. Как правило, вооружены ломом или чем-то вроде этого. Прут напролом, не считаясь с опасностью. Чаще ходят группами, чем и опасны. Медлительны и обладают большой физической силой. Могут потерять конечность, но продолжать нападение. Стрелять им лучше всего в голову и грудь. На более сложных уровнях их появление может означать, что неподалеку бродят высшие формы развития Bone Leech.

Drudge Lord – вторая стадия развития Bone Leech в теле жертвы. Это большой мощный бесстрашный монстр. Личинка выросла и прорастила через руки бывшего человека свои длинные загнутые конечности, чтобы лучше контролировать его. Грудь монстра, где находится Bone Leech, защищена металлической пластинкой. Самое уязвимое место – это затылок. Если вы выстрелите в него в тот момент, когда он нагнется, чтобы атаковать, и попадёте в личинку, торчащую из спины, то убьёте его сразу. Он способен поливать вас огненной магией. Стоит насмерть. Медленно передвигается – от него всегда можно убежать, не ввязываясь в драку. Драться врукопашную с ним очень опасно. Как правило, действуют поодиночке.

Drudge Priest – это высшая стадия развития Bone Leech в теле жертвы. От человека здесь уже ничего и не осталось. Очень опасная, мощная и живучая тварь, её не убьешь с одного выстрела. Придется постараться, чтобы разделаться с монстром. У него прекрасно развиты магические способности. Способен производить новых личинок Bone Leech. Этот монстр уже не ходит, а тихо летает. Во время атаки осыпает жертву личинками Bone Leech.



Death Shroud – это своего рода существа загробного мира. Обитают в основном в склепах, но будут попадаться и в обычных помещениях на последних уровнях. Они не имеют твердой субстанции, а колышутся над вами в полупрозрачном виде. Могут исчезать и появляться в другом месте, но недалеко от места своего первого появления. Стреляют в вас смертоносными черепами. Чтобы уничтожить такое существо, нужно применить что-то мощное и скорострельное. Цельтесь в область головы. По мере уничтожения призрак будет становиться всё меньше и меньше, пока не исчезнет. Все существа, которых они убивают, также превращаются в Death Shroud.

Shikari – это местные хищники, быстрые, ловкие и опасные. Они не только используют магию, но и вооружены острыми как брит-



ва когтями. Как правило, Shikari предпочитают охотиться группами. Наделены интеллектом. Могут прятаться в засаде и нападать сзади. Их конечности приспособлены не только для бега и прыжков – они прекрасно лазают по стенам и потолку. Могут перемещаться и по воде. Наиболее уязвимое место на их теле – голова. Они часто воздерживаются от атаки на более мощные создания, пока последние не покажут свою слабость. В них хорошо стрелять из ракетницы на приличном расстоянии и смотреть, как они корчатся в предсмертных муках, сгорая заживо.

Thief – паук. Прыткий и маленький, использует любую возможность, чтобы сесть вам на голову и потихоньку травить вас своим ядом. Сначала вы теряете ориентацию, а потом умираете. Сбросить его невозможно, но о его присутствии догадаться легко – он издает шуршащие и свистящие звуки с примесью писка. Уничтожить несложно. Кстати, иногда после атаки паука всё же удается выжить.

The Hand – рука. Как и в первом Blood, набрасывается на вас, вцепляется в глотку и душит. Избавиться от неё невозможно, единственное, что можно сделать, это убить её до того, как она доберется до вас. Издает характерные звуки, по которым вы можете заранее узнать об опасности. Если рука подберется к вам очень близко, постарайтесь отшвырнуть её, а потом стреляйте.



ПЕРВЫЙ ЭПИЗОД

CABALCO TRANSIT SYSTEM

Вы находитесь в вагоне метрополитена. Шагайте по вагонам вперед до кабины машиниста, убивая по дороге врагов. В кабине машиниста поверните направо и подойдите к круглому прибору.

PICKMAN ST. STATION

На этот уровень вы будете возвращаться очень часто, так что изучите его хорошенько.

Попав на уровень, сразу расстреляйте близстоящие мешочки – найдёте здоровье и броню. На будущее: не забывайте стрелять по деревянным ящикам, урнам для мусора и мешкам – найдёте много нужных и ценных вещей.

Идите прямо через забор и налево, на эскалатор. Поднимитесь по трем лестницам эскалатора и сверните в арку направо. Пройдите вперед, пока слева не увидите дверь. Вам сюда.

Шагайте в противоположный угол комнаты и в проход. Перед вами ещё один проход и лестница. Сначала сходите в проход, возьмите оружие и патроны. Теперь вернитесь и поднимитесь по лестнице. Пройдите по второму ярусу до двери, зайдите и спуститесь по лестнице.

Спрыгните в воду и проплывите до другой лестницы. Поднявшись на сушу, шагайте по лестнице наверх. Сверните направо, поройтесь в большом контейнере и заберитесь на него. Теперь перепрыгните на выступ в стене, а с него – на выступ повыше и сигайте через забор.

Идите по узкому проходу до лестницы. С её помощью заберитесь на контейнер и перепрыгните через забор в виднеющийся дворик.

Пройдите двор. У противоположной стены в кадке растет дерево. Перепрыгните с кадки на контейнер и с него за решётку. Теперь с помощью ещё одного контейнера перепрыгните вторую решётку.

LAFAYETTE MUSEUM OF ANTIQUITIES

Шагайте всё время вперед, пока в тупике не упрётесь в лестницу. Поднимитесь по ней. На стене справа вы увидите газовые трубы – взорвите их и заберитесь по обломкам стены наверх.

Залезьте в вентиляционный ход и проползите его до конца. Разбейте последнее стекло на крыше музея и спрыгните вниз. Поднимитесь по лестнице.

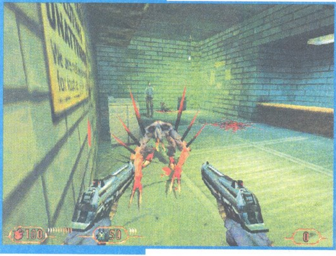
Сверните налево и в проход слева. Шагайте вперед. Поднимитесь по трем лестницам и зайдите в проход.

Идите по коридору до двери. Зайдя, пройдите немного вперед, спуститесь по лестнице вниз и шагайте направо в проход.

Вы попадёте в зал со статуей-скелетом. Ждите нападения сверху. Отбившись, шагайте по левой стороне до панели управления с надписью «Animatronic Control». Нажмите кнопку и подождите, пока скелет не взорвется. Прыгните в образовавшуюся дыру в полу.

От грузовика сверните направо и шагайте вперед, пока слева не увидите лестницу и дверь с надписью «Exit». Идите туда.

Шагайте вперед и в проход налево. Спуститесь по лестнице и зайдите в дверь. Теперь в проход



направо. В конце, на левой стене, вы увидите огнетушитель – расстреляйте его (держитесь подальше, иначе вам взрывной волной голову оторвет) и шагайте в образовавшийся в стене пролом. Идите прямо к двери.

CONDEMNED TENEMENT

Шагайте прямо и в комнату направо. Сломайте доски, которыми заколочено окно, и выберитесь на карниз. Пройдите по нему налево и перепрыгните на лестницу напротив. Поднимитесь по ней и разбейте стекло в крыше. Спрыгните в комнату.

Здесь также отыщите заколоченное окно и лезьте в него. Напротив окна есть ящики – поройтесь в них.

Место, куда вы попали, вам хорошо знакомо по второму уровню. Вернитесь к дверям мотеля и быстренько переплывите к противоположной лесенке (в воде полно Bone Leech). Поднявшись, шагайте прямо в дверь с надписью «Laundry». Идите до конца помещения, пока не увидите лифт. Садитесь в него.

STREAM TUNNELS

Отличительной особенностью этого уровня является практически полное отсутствие вооруженных противников, всё больше зомби с топорами и Shikari. Поэтому практически единственным источником боеприпасов для вас будут деревянные ящики. И ещё – не суйте свой нос к трубам, из которых идет пар, одного раза может хватить на то, чтобы начать уровень заново.

Выйдя из лифта, шагайте налево. Зайдите в помещение и нажмите рубильник, чтобы отключить пар. Теперь поройтесь в ящиках и вернитесь к лифту.

Пройдите в сторону мужика, стоящего у бочки с костром. Справа от него есть лестница, спуститесь по ней.

На развилке сверните налево в проход. Снова спуститесь по длиннющей лестнице.

Пройдите немного вперед. Вы окажетесь в помещении с большими трубами и подвесной дорогой вокруг них. Поднимитесь по ней и зайдите в дверь. Шагайте направо к заколоченной двери. Сломайте доски и зайдите в комнату.

Напротив двери в стене есть пролом. Лезьте в него. Теперь выйдите из этой комнаты через дверь.

Шагайте вперед по широкому коридору, пока слева не увидите узкий проход между трубами. Идите по нему до конца и в дверь.

В этом помещении вы увидите три лифта-платформы. Воспользуйтесь ими, чтобы спуститься вниз и закрыть клапаны труб. Для этого вам нужно будет обойти каждую (из трех) трубу и перевести указатель стрелки с «On» на «Off».

Вернитесь обратно в коридор. Шагайте налево и дерните рубильник. Теперь выйдите в дверь, напротив которой только что отключили пар.

Если вам нужно оружие, сходите в дверь напротив. Между трубами, в темноте, есть узкий проход, который приведет вас к тайнику с бомбами.

Теперь шагайте по подвесному мосту между трубами. Зайдите в дверь.

Сначала сходите налево. Спуститесь по лестнице и дерните три рубильника, чтобы отключить пар.

Вернитесь к двери и поднимитесь по лестнице. Топайте по коридору до лифта-платформы. Спуститесь на нём, выйдите в дверь и шагайте вперед до развилки.

Вам нужно идти по левой стороне. В конце, слева, вы увидите дверь – зайдите в неё. Будьте готовы к нападению. Отбившись, шагайте прямо в лифт.

CENTER FOR DISEASE MANAGEMENT

Выйдя из лифта, шагайте вперед до развилки. Сверните направо и зайдите в дверь. Справа за стеклом вы увидите вращающийся винт. Ваша цель – отключить его. Для этого шагайте в дверь налево. На развилке сверните направо.

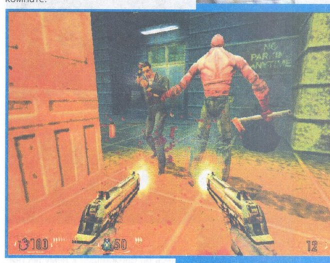
Идите по коридору, держась правой стены. Зайдите в дверь с надписью «Examination Lab». Всё время придерживайтесь правой стены, тогда вы дойдёте до двери с надписью «Mainframe Access». Зайдите в неё и напротив решётки отыщите большой пульт управления. Нажмите на его клавиатуру и посмотрите через решётку – винт отключился.

Вернитесь в самое начало уровня. Слева от лифта у стены движется лента транспортера. Пройдите по ней до конца.

В помещении с бассейном, где плавают трупы, сверните направо в коридор и шагайте по нему до конца. Поднимитесь по лестнице. Выйдите в дверь и шагайте направо.

Вот вы и попали на второй ярус. Идите по нему мимо «синей» комнаты до конца. Зайдите в проход с надписью «Exit», шагайте по коридору до двери, войдите, поднимитесь по лестнице и нажмите на центральном столбе кнопку в виде ладони. Идите в открывшийся слева проход.

Поднимитесь по лестнице, пройдите мимо неработающих лифтов и зайдите в дверь. На последнем столе слева возьмите карточку и возвращайтесь к «синей» комнате.



Вставьте карточку в компьютер, пройдите в открывшийся у вас за спиной проход и встаньте на двигающуюся платформу. Она отвезет вас к ярко освещенной комнате. Спрыгните в неё.

Спуститесь по пандусам вниз и шагайте вперед – к двери. Войдя, сверните налево. Дойдите до конца и в маленькой комнате возьмите ключ. Теперь шагайте обратно и до конца коридора. Справа будет маленькая дверь. Зайдите в неё и возьмите на длинном столе с микроскопами карточку. Выйдя, шагайте в дверь справа. Примените карточку на пульте, и лифт поедет...

MOVIN' ON UP

Поднявшись на лифте, идите по коридору вдоль левой стены к двери. Когда она поднимется, зайдите в комнату и перебейте всех без исключения (даже тех, кто на втором ярусе) охранников. После этого дверь откроется, шагайте в неё.

CAS REVENANT

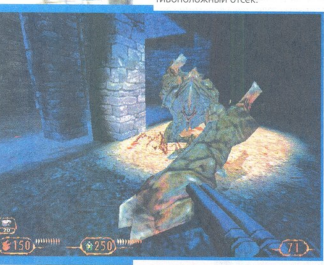
Приготовьтесь к тому, что в вас сразу же полетят пули. Отбившись, шагайте направо и зайдите в отсек корабля. Нажмите на клавиатуру двух компьютеров.



BLOOD 2: T

Теперь вы должны выйти и по мостикам дойти до отсека на противоположной стороне. Войдя в него, спуститесь по лестнице и отыщите внизу дверь. Зайдите в неё.

Пройдите по мосту в соседний отсек. Сверните налево и зайдите в дверь. Пройдите по мосту в противоположный отсек.



Здесь есть компьютер, нажмите на его клавиатуру и поднимитесь по ближайшей к нему лестнице.

Пройдите вперед, зайдите в дверь и шагайте по мостику в следующий отсек. Сделайте несколько шагов, чтобы попасть на следующий уровень.

CAS REVENANT (INTERIOR)

Пройдите по коридору до развилки. Сверните налево и спуститесь по лестнице. Вы увидите две трапециевидные вентиляционные решётки по бокам. Встаньте к лестнице спиной, сломайте правую решётку и шагайте в шахту.

Идите до конца, пока не окажетесь в зале с боеголовками. Нажмите на клавиатуры двух компьютеров и вернитесь в шахту.

Теперь идите в другое отверстие. Идите по шахте до развилки, сверните направо и шагайте всё время вперед.

В помещении, в котором вы очутились, найдите лестницу и поднимитесь по ней. Отыщите ещё одну лестницу и снова поднимитесь. Пройдите по этому ярусу и отыщите дверь. Идите в неё.

Не торопитесь спускаться по лестнице, а пройдите в точно такую же соседнюю дверь. Поднимитесь по лестнице и нажмите клавиатуру компьютера. Вернитесь к первой лестнице.

Спуститесь к двери и зайдите в неё. Идите по красному коридору прямо и в дверь. Сверните во второй закуток справа и поднимитесь по лесенке. Нажмите на клавиатуру компьютера.

Пройдите в открывшиеся двери, сверните направо и зайдите в соседнюю открывшуюся дверь.

На развилке шагайте направо и в дверь слева с надписью «Galley» (если вам нужны боеприпасы, зайдите в комнату напротив). В соседней комнате (слева от входа) на стене висит огнетушитель, взорвите его и шагайте в образовавшийся пролом.

Сверните сразу налево и в небольшом закутке нажмите на клавиатуру компьютера. Возьмите Anger в открывшейся нише и шагайте в дверь, которая откроется у вас за спиной (можете сходить в дверь напротив за снарядами).

Вернитесь в центральную часть коридора. Здесь открылся проход к лифту-платформе. Спуститесь на нём вниз и пройдите прямо в комнату с кучей компьютеров. Здесь вам ничего трогать не надо, спуститесь по лестнице и шагайте налево.

Пройдите несколько дверей, заползите в маленькую деревянную дверку и, разбив стекло, нажмите на красную кнопку.

Вернитесь в комнату с компьютерами и пройдите в проход напротив. Шагайте по красному коридору, держась правой стены, пока слева не увидите надпись «Bomb Bay» и лестницу. Спуститесь по ней и зайдите в дверь.

Спрыгните вниз (не свалитесь в открытые люки). Пройдите к открытому проходу. Зайдя, шагайте вперед, пока не увидите за стеклом парашют и аптечку – возьмите их.

Вернитесь к открытым люкам и спрыгните вниз.

HARD HAT AREA

Пройдитесь по крыше – вы увидите решётку, а за ней другую часть крыши. Пододвиньте ящик к решётке и перепрыгните через неё.

Пройдите вперед и спуститесь по балкам вниз.

В канализации вас ждут Bone Leech, так что будьте готовы. Идите по трубе до развилки и сверните направо. Вот вы и попали к мотелю.

Если вы помните, как попасть в соседний двор, то шагайте туда, если нет – смотрите уровень Pickman St. Station.

Итак, вы во дворе. Слева есть узкий проход между домами. Идите по нему до конца, при помощи ящика перепрыгните через забор, у противоположной стены разбейте ящики и залезьте в проход.

Шагайте вперед, поднимитесь по лестнице и зайдите в проход.

THE CATHEDRAL

Идите вперед. Если не хотите, чтобы вам на голову неожиданно свалилась какая-нибудь тварь, то возьмите снайперскую винтовку и просмотрите башни наверху.

Зайдите в дверь. Пройдите вперед и в следующую дверь, вы окажетесь в большом зале.

Идите в левую дверь, а теперь в правую – за ключом.

Вернитесь в зал и шагайте в дверь напротив.

Зайдите в правую дверь, поднимитесь по лестнице и залезьте в пролом в стене справа.

Вам нужно сначала спуститься вниз. В бассейне ползают Bone Leech, так что проведите профилактику. Лучше всего стрелять в них сверху, используя снайперскую винтовку, кайф получите необыкновенный.

Внизу зайдите в пролом и в конце помещения возьмите на могиле ключ. Теперь вернитесь к бассейну.

Используя выступающие из стены кирпичи и наклонные балки, заберитесь на самый-самый верх и зайдите в проход.

Поднимитесь по лестнице и зайдите в дверь. По балкам вы должны перебраться к противоположной двери. Падать очень не советую...

Зайдя, шагайте в следующую дверь, а затем в пролом в стене.

Аккуратно шагайте по выступу в стене налево до наклонной балки. «Скатитесь» по ней вниз и шагайте направо. Вы должны, используя выступы в стенах домов, продвигаться всё время направо. Перепрыгивайте с одного выступа на другой, пока не увидите точно такую же наклонную балку справа. За ней в стене есть пролом – в него вы и должны будете залезть.

Спуститесь по лестнице и заберитесь в пролом. Вот тут-то он и появится – босс эпизода. Это гигантская змея, кидающаяся магическими ножичками и плюющаяся огнем. Сразу она на вас нападать не будет, поэтому у вас есть время спуститься вниз и заглянуть за ближайшие колонны, чтобы взять броню. Теперь бегите на другую сторону, где виднеется суперздоровье.

Поднимитесь по камням наверх и наберите снарядов. Вы находитесь на самой удобной для нападения позиции. Ножички так высоко змея метать не может, а её огненный язык не столь страшен. Берите оружие помощней и палите ей в голову, пока не погибнет. Черт, даже обидно, как всё просто...

ВТОРОЙ ЭПИЗОД

CABALCO TRANSIT SYSTEM 2

Все точно так же, как и на аналогичном уровне в первом эпизоде. Дойдите до кабины машиниста и сверните направо к круглому прибору.

CABAL SAFEHOUSE

Один из самых тупых уровней: сначала вы попотеете, пытаясь выбраться из вагона, а потом замучаетесь, блуждая неизвестно с какой целью по многочисленным комнатам двухэтажного «особняка»...

Вы находитесь в перевернутом вагоне. Над головой у вас окна. Разбейте стекла и, используя свою силу, ловкость и упавшую балку, выберитесь на «крышу» вагона. Идите в сторону мерцающего прохода. Предупреждаю, здесь вас ждут пауки. Постарайтесь уничтожить их раньше, чем спрыгнете вниз и они набросятся на вас.

Поднимитесь на платформу и шагайте вперед по станции, выйдите в дверь – вот вы и на улице.

Идите направо, слева вы увидите ступеньки, ведущие к дверям дома. Поднимитесь и зайдите.

Чтобы открыть вторую дверь, подойдите к домофону слева и нажмите на его кнопки. Немного подождите – вот дверь и открылась. Поднимитесь по лестнице и шагайте направо.

Затем сверните в проход слева, в холл с двумя диванами. Вы у развилки. Идите направо и до самого конца первого этажа. Если вам уж очень неймётся и хочется посмотреть, что же там, за этими дверцами, то пожалуйста, только придерживайтесь заданного маршрута.

Вы должны подняться по лестнице, пройти весь второй этаж до конца и зайти в дверь с надписью «Roof Access».

Поднимитесь по лестнице, выйдите в дверь и сделайте несколько шагов по крыше. Видно, вы задействовали какие-то скрытые механизмы, потому что на улице открылась решётка: вы, конечно же, видели её слева от лестницы, по которой поднялись к дверям этого дома.

Итак, вернитесь на улицу и идите в открывшийся проход. Дойдите до самого конца туннеля. Кажется, что перед вами тупик, но это не так... Походите вдоль правой стены – рано или поздно вы всё же попадёте в небольшой закуток, который и приведет вас к ярко освещенной двери. Зайдите в неё и топайте вперед.

Спуститесь по лестнице, справа вы увидите дверь. Зайдите в неё, но не торопитесь совать свой нос в проход слева – по коридору бегают пауки, так что приготовьтесь.

Войдя в коридор, шагайте налево и всё время идите вперед, держась левой стены до конца, поднимитесь по лестнице. В помещении с большим бассейном идите направо, пока не увидите дверку, зайдите в неё.

Шагайте вперед, держась всё время правой стороны, пока не попадёте в темный туннель.

SEWAGE TREATMENT PLANT

Идите вперед. Поднимитесь по лестнице и зайдите в дверь справа. Пройдите вперед и спрыгните вниз.

Шагайте по воде до лесенки, поднимитесь по ней на сушу и лезьте вверх по длиннющей лестнице.

Пройдите в противоположный конец помещения и шагайте по коридору до конца. Здесь вас ждет лифт-платформа, поднимитесь на нём и шагайте по мосту в противоположный проход.

Идите по коридору до очередного лифта-платформы. Поднимитесь на нём и шагайте по коридору до поворота. Там вас с нетерпением ждет воин с Howitzer'ом. В ваших же интересах убить его до того, как он выстрелит.

Идите вперед до конца и поднимитесь по лестнице.

CABALCO MEAT PACKING PLANT

Идите по улице вперед, пока слева, в темноте, не увидите груду наваленных контейнеров, закрывающих проход на соседнюю улицу. Если у вас нет фонаря, то вам будет очень сложно откопать узкий извилистый проходик между контейнерами справа, чтобы выйти к контейнеру, стоящему наискосок. По нему вы можете забраться наверх и перепрыгнуть на соседнюю улицу. Учтите, что в контейнерах полно пауков, поэтому сохраняйтесь после каждого успешного выстрела или шага.

Идите по улице, куда вы спрыгнули, до большого двора. Зайдите в здание слева. Вы на заводе!

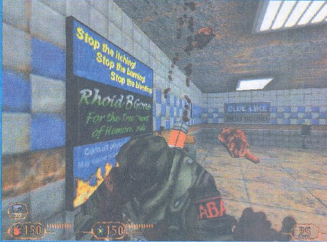
На развилке сверните налево и шагайте по коридору до конца. Зайдите в дверь и снова шагайте по коридору до конца (держитесь всё время левой стены). Справа вы увидите дверь с надписью «Meat Room», зайдите туда.

Справа от двери небольшой закуток – это лифт-платформа. Поднимитесь на нём и дерните рубильник. Спуститесь, отыщите за лифтом проход к ленте транспортера, пригнитесь и шагайте по ней до конца туннеля. Спрыгните на пол и поднимитесь по лестнице на второй ярус.

Шагайте по второму ярусу до конца, пройдите коридор и на лифте-платформе спуститесь вниз.

Перед вами лента транспортера. Она проезжает место с очень высокой температурой. Другого



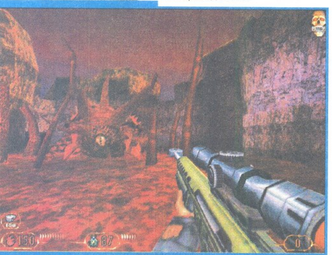




BLOOD 2: T

пути мне найти не удалось, так что придется лезть в пекло. Если проходить его быстро (точнее, проползать, потому что разогнуться вам не удастся), то теряется около 70 % здоровья. Походите кругом в поисках аптечки (если нужно), запаситесь бронёй – и вперед. Если проскочили, воспользуйтесь аптечкой – вам ещё предстоит отбить мощную атаку врагов.

Теперь идите в сторону ворот, выйдите на улицу и сверните в темный проход слева.





HORLOCK'S STATION

Шагайте в виднеющийся проход. Спуститесь по лестнице и сразу сверните налево.

По ящику заберитесь на контейнер, оттуда на выступ в стене и на рельсы. Не попадите под поезд. Лучше пропустите его, стоя на перилах, а затем бегите налево в туннель.

Поднимитесь на платформу и шагайте направо. Спуститесь по лестнице и под ней отыщите небольшой проход. Лезьте туда. Сразу сверните налево и ползите вдоль левой стены до конца. Вы попадёте в широкий туннель. Кстати, если вы пошарите в узком проходике, то сможете отыскать VooDoo Doll.

Шагайте по широкому туннелю вперед, поднимитесь по лестнице на улицу и пройдите прямо – к двери. Открыть её не удастся. Справа есть окно, разбейте его и залезьте внутрь.

Шагайте по коридору до конца. Спуститесь по лестнице и сразу зайдите в левую дверь. Разбейте единственное окно в этой комнате и выпрыгните через него на улицу.

Идите направо в туннель. Теперь сверните налево и дойдите до двора. Справа вы найдёте кафе, зайдите в него и шагайте прямо на кухню. Взорвите плиту и зайдите в дверь.

Вы попали в туалет, где полно Bone Leech. Итак, кто кого?

Если вы ещё живы, выйдите из туалета в большой зал. Поднимитесь по лестнице и на развилке сверните налево. Пройдите по коридору до конца, поднимитесь по лестнице и шагайте налево. Откройте широкие двери – вот вы и на станции.

Спрыгните на рельсы и идите направо в темноту.

LOVE CANAL

Шагайте прямо. На вас едет поезд, так что спрыгните быстро вниз. Идите в проход.

Спуститесь в бассейн и плывите в трубу. Выплыв в соседнем бассейне, вынырните и сломайте решётку, загораживающую проход. Теперь плывите в него.

В соседнем бассейне вынырните и заберитесь на мостик. Подойдите к стрелке, чтобы открыть решётку под водой. Плывите в открывшийся проход. В конце нырните в колодец и всплывите в новом помещении. Выберитесь на сушу.

Шагайте в дверь, которая находится рядом с окошком. Подойдите к пульту управления, и откроется большая дверь напротив, из которой тут же вылезет монстр. Можете убить его прямо отсюда через окно.

Идите в туннель. Шагайте всё время вперед из туннеля в туннель, пока не попадёте в круглую комнату с темным водяным столбом в центре. Отыщите здесь проход и шагайте в него. По пути вам попадется фонарик, обязательно захватите его.

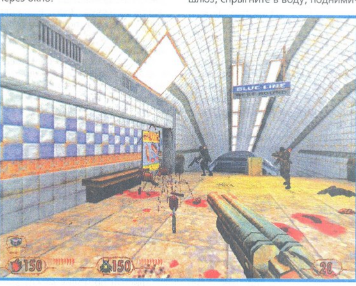
Зайдя в проход, сверните налево. Скоро перед вами будет темный участок пути, где в полу полно дыр, так что включите фонарь, чтобы успешно пройти это место. Идите дальше в туннель. На развилке сверните налево.

Поднимитесь по лестнице и шагайте по второму ярусу в проход. На очередной развилке сверните налево. Вы снова попадёте к водяному столбу. Смело шагайте прямо в столб, за ним вы найдёте проход.

Идите вперед по металлическим решёткам. Будьте осторожны – третья решётка не закреплена, поэтому, чтобы не повторять большую часть пути заново, лучше пройдите по самому краю. Теперь сверните в проход справа, в комнате поднимитесь по лестнице и шагайте в проход.

Коридор приведет вас к шлюзу. Зайдите в небольшое помещение и дерните первый от входа рубильник. Пройдите вперед и спускайтесь по лестницам до тех пор, пока не увидите лодку. Прыгните в неё и подойдите к пульту управления.

Когда лодка проплывет один шлюз, спрыгните в воду, поднимитесь на сушу и пойдите, чтобы дернуть средний рубильник. Вернитесь к лодке и проплывите второй шлюз. Поднимитесь на сушу и дерните третий рубильник. Уровень



Идите в дверь, которая открылась. Шагайте вперед, стараясь не попадать под потоки воды (они отнимают жизнь). Перейдите мостик и поднимитесь по лестнице.

воды поднимется, лодка тоже. Переберитесь по её крыше на соседний берег и зайдите в дверь.

Спуститесь на станцию. Будьте осторожны – под лестницей водятся мерзкие ручонки.

Пройдите на противоположную платформу.

CABALCO TRANSIT SYSTEM 3

Вы снова едете в поезде, только он какой-то странный: вместо пассажиров здесь тьма тьмущая монстров. Да и вагонов здесь побольше.

Вы должны добраться до кабины машиниста. Перед вами едет другой поезд. Разбейте лобовое стекло и перепрыгните на подножку переднего поезда.

Пройдитесь до кабины машиниста (это будет несложно), и уровень закончится.

HORLOCK'S STATON

Идите всё время вперед, пока не попадёте в большой зал. Шагайте вперед (по лестнице подниматься не надо), держась левой стены, пока справа не увидите лестницу. Спуститесь по ней и сразу сверните налево на станцию. Вот вы и попали на «синюю ветку» (BLUE LINE).

Спуститесь по эскалатору и шагайте всё время вперед. Как придёте на станцию, спрыгните на рельсы и идите по ним в темноту.

THE UNDERGROUND

Вы в подземелье. Шагайте вперед по туннелю. За сломанным столбом лезьте в пролом в стене справа. Перейдите через завал и на развилке сверните направо.

Пройдите по воде и поднимитесь по завалу справа. Спуститесь вниз и шагайте налево, дальше по подземелью.

Дойдя до зала с колоннами, не торопитесь прыгать вниз. Сейчас вам предстоит схватка с огромным монстром. Справа вы увидите нишу, где полно снарядов, есть жизнь и броня. Если вы проведёте комбинацию уничтожения монстра правильно, то большая часть вооружения останется лежать там же целёхонькая.

Итак, главное – не подпускать монстра к себе. Если он разозлится и рявкнет на вас как следует или треснет своими дубинками, то жить вам останется недолго. Удовлетворять свое любопытство, рассматривая его, я тоже не советую. Вам ещё попадутся такие экземпляры на следующих уровнях.

Итак, вот вам моя тактика, воспользовавшись которой вы без труда убьёте монстра. Набрав в нише снарядов, спрячьтесь за колонны так, чтобы вы увидели хотя бы треть тела чудовища. Достаньте снайперскую винтовку и, не сходя с места, упрямо палите по монстру. Где-то после 20-го выстрела он сильно задергается, почувствовав, что конец близко. Ещё пять-десять выстрелов – и вот вы гордо стоите у тела поверженного врага (точнее, у того, что от него останется).

Побродите по подземелью несколько секунд, и начнется загрузка следующего эпизода.

ТРЕТИЙ ЭПИЗОД

FRANK COTTON MEMORIAL BRIDGE

Выйдите из туннеля на улицу. Пройдите немного вперед и зайдите в дверку справа от автомобиля.

Спуститесь вниз и на развилке сверните налево. С помощью ящиков заберитесь на лестницу, поднимитесь по ней в комнату управления и нажмите на пульт с надписью «Valve Access».

Спустившись, спрыгните в открывшийся люк. Зайдите в проход и шагайте налево. За поднимающейся дверью (типа гаражной) вы найдёте боеприпасы, здоровье и броню. Возьмите то, что нужно, и шагайте в маленькую дверь по соседству.

Обойдите трубу и заберитесь по лестнице наверх. Разбейте решётку и выберитесь на следующий этаж.

Идите в проход и до комнаты с мостиком и пультом управления. Поднимитесь по лесенке и нажмите на пульт «Valve Control».

Теперь перейдите по мосту на другую сторону и шагайте по коридору до лестницы. Поднимитесь по ней.

Итак, вы на улице. Шагайте вперед. Обратите внимание на автомобиль слева. Если вы поднимитесь на крыльцо дома, около которого стоит автомобиль, то вдали увидите решётку. Как только вы свернёте за поворот, за решёткой окажется такой же монстр, какого вы убили в подземелье. На улице один на один вы его вряд ли убьёте. Что делать? Подойдите к углу и перебейте солдат, которых там увидите. Вы должны расчистить себе путь. А теперь бегите изо всех сил вперед и в дверку.

Пройдите налево и зайдите в дверь. Вы во дворе. Если у вас чешутся руки от желания убить чудовище, которое осталось за решёткой, вы можете по ящикам забраться на крышу и шагать по ней до тех пор, пока внизу не увидите монстра. С крыши его уничтожить будет несложно.

Если же вы хотите просто поскорей закончить уровень, то идите вперед и в дверь. Поднимитесь по лестнице, пройдите вперед и встаньте на решётку. Когда она проломится, вы попадёте к началу уровня. Выйдите из туннеля и перейдите мост.



SECURITY CHECK POINT

Перепрыгните турникет и шагайте вперед. В гараже найдите действующий лифт и спуститесь на нём.

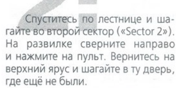
Шагайте по коридору до первой двери (она будет справа). Подойдите к кодовому замку, и дверь откроется. Войдите и нажмите на клавиатуру центрального пульта. Вернитесь в коридор.

Пройдите ещё немного направо и зайдите в открывшийся проход. Поднимитесь на лифте. Теперь вверх по лестнице. Пройдите в соседнюю сторожевую будку, спуститесь в неё и возьмите карточку.

Вернитесь обратно на этаж («ладонь» в первой сторожевой будке вызывает лифт). Идите всё время направо. Зайдите в дверь. На развилке сверните налево и зайдите в первую же дверь слева, которая вам попадется, – это помещение тира.

По ящикам заберитесь на второй ярус и взорвите большой пульт управления. Теперь идите в про-





ход. На развилке сверните налево и зайдите в дверь справа.

Спуститесь вниз и шагайте по коридору до самого конца (в зеленые лужи постарайтесь не наступать). Поднимитесь по лестнице.



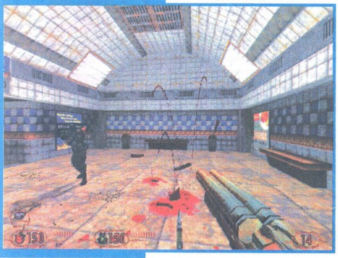
TEMPLE OF POON

Пройдите вперед к двери – скоро она распахнется. Выйдите и шагайте вперед. Обойдя центральное сооружение, с обратной его стороны вы обнаружите проход. Шагайте в него.

Спуститесь вниз и сверните налево. Шагайте по коридору до тех пор, пока справа не увидите большие двери. За ними вы обнаружите классное оружие Life Leech.

Продолжите ваш путь по коридору. Он приведет вас к лестнице. Поднимитесь по ступенькам и идите вперед. На развилке сверните направо.

Когда вы вступите на мостик, он рухнет, а вы полетите в воду. Вынырните и отыщите светлый проход в пещеру. Если хотите выжить, то не ломитесь в неё напрасно, а постарайтесь уничтожить мерзкую тварь, выпускающую Bone Leech, от входа (так у вас больше шансов).



Теперь садитесь в лифт-платформу и поезжайте вверх! Шагайте вперед. Легким движением руки отодвиньте ящики с прохода и шагайте дальше.

Слева будет лифт-платформа, поднимитесь на нём.

CABALCO ENTERPRISES

Пройдите вперед и в дверь, вы окажетесь в большом холле. Для начала идите налево в первый проход с темной мраморной окантовкой.

Поднимитесь по лестнице на самый верхний этаж, куда она доходит. Шагайте по коридору направо и зайдите в дверь. Нажмите на клавиатуру компьютера и спуститесь вниз.

Идите во второй проход с темной мраморной окантовкой. Топайте по коридору вперед до большого зала. Слева, между дверьми туалетов, вы увидите черные створки музыкального лифта. Поднимитесь на нём.

На развилке сверните налево, зайдите в двери справа и возьмите на столе ключ. Выйдя из комнаты, сверните направо и шагайте по коридору до лестницы. Поднимитесь по ней, сверните на развилке налево и зайдите в дверь.

Идите вперед, спуститесь по лесенке и шагайте в проход, затем мимо двери с кодовым замком, вверх по лестнице и в двери. Вы должны пройти через зал со сломанными лифтами в двери напротив.

Спуститесь по лестнице и шагайте по левой стене, пока в небольшом закутке слева перед лестницей не обнаружите дверку. Зайдите, вызовите лифт и отправляйтесь на нём на следующий уровень.

POWER STATION

Спуститесь вниз и идите в ту дверь, что находится справа от лесенки. Теперь в дверь напротив.

Шагайте вперед по коридору до комнаты, залитой водой. Кто хоть немного знаком с электричеством, воздержится от прыжков в воду и найдет путь посуху, чтобы перебраться к противоположному проходу (поверьте, это несложно).

Шагайте вперед по проходу и зайдите в дверь, затем в следующую.

Спуститесь по лестнице и шагайте во второй сектор («Sector 2»). На развилке сверните направо и нажмите на пульт. Вернитесь на верхний ярус и шагайте в ту дверь, где ещё не были.

Идите по мостику до комнаты и зайдите в соседний проход с надписью «Sector 3». Как только вы сделаете несколько шагов по мостику, он рухнет в пропасть. Что делать? А ничего, шагайте по перилам. После поворота можете спрыгнуть на мост – теперь вы в безопасности.

Попав в большое помещение, сверните налево и поднимитесь на лифте-платформе.

Найдите на стене пульт управления с «ладонью», нажмите на него и садитесь в открывшийся слева лифт.

CABALCO ENTERPRISES

Идите через зал со сломанными лифтами к двери, запертой кодовым замком. Теперь она открыта. Зайдите и поднимитесь по лестнице.

Напротив компьютера – дверь. Зайдите в неё.

RESEARCH AND DEVELOPMENT

Идите направо. Зайдите в комнату и спуститесь вниз. В темноте вы найдёте карточку доступа. Возьмите её и вернитесь в коридор. Идите по нему до двери. Зайдите и шагайте по левой стороне до конца. Спрыгните вниз.

Сверните направо и идите до угла. Напротив зарешеченного окошка отыщите бочки. Взорвите их и лезьте в образовавшийся в потолке проход. Вы должны добраться до решётки, разбить её и спрыгнуть вниз в комнату.

Возьмите карточку доступа на столе и нажмите пульт управления на стене, чтобы снять защиту с прохода. Сразу идите налево в дверь, выйдите в коридор. Шагайте направо и зайдите в дверь.

На развилке сверните налево и зайдите в первую же дверь слева. Не стоит тратить свое время, лазая по тюремным камерам, пройдите прямо и зайдите в дверь.

В левом отсеке, на ванной, лежит карточка доступа. Возьмите её и вернитесь в коридор.

Шагайте налево. Зайдите в дверь слева и найдите в одной из ниш справа дыру в полу – сигайте туда.

Вы в канализационном тоннеле. Шлёпайте вперед, изо всех сил

стараясь выжить, пока в конце не увидите свет, падающий с потолка. Разбейте решётку и выберитесь в комнату.

Садитесь в лифт и поднимитесь на следующий этаж. Выйдя, шагайте в проход. Перед вами – три крутящихся винта. Сохранитесь и попытайтесь перейти по верхнему винту на противоположную сторону. Когда вам это удастся, дойдите до конца тупика и поднимитесь на лифте-платформе на второй ярус этого помещения. Идите налево на мостик, где виднеется пульт управления, и нажмите на него. Откроется ниша, где лежит карточка доступа. Возьмите её и тем же путем вернитесь вниз на лифте.

Нажмите на пульт управления на стене, чтобы снять защиту с двери, и шагайте по комнате с нишами вперед. Выйдя из неё, сверните налево и идите по левой стороне, пока не окажетесь у двери с надписью «Testing in Progress».

Зайдите, откройте следующую дверь и ещё одну. Пройдите небольшой коридорчик и зайдите в дверь.

CABALCO ENTERPRISES

Доберитесь до холла с лифтами. Теперь один из них заработал и стоит с открытыми дверями. Зайдите в него и отправляйтесь на следующий уровень.

CABALCO OFFICES

Выйдя из лифта, шагайте налево и зайдите в дверь. Сверните направо, поднимитесь по лестнице и шагайте в помещение, которое находится прямо напротив. Возьмите ключ под вторым от входа столом и шагайте обратно.

Как выйдете из двери, сверните налево. Шагайте вперед до большого холла. За стойками рабочих мест отыщите дверь и зайдите в неё.

Поднимитесь по лестнице. Сверните направо и топайте вперед, пока не уткнётесь носом в стекло кабинета, обшитого деревом. Зайдите в него. Под столом, который стоит в центре, отыщите маленькую кнопочку и наступите на неё. За вами откроется потайная дверь. Зайдите и поднимитесь на лифте.

CABALCO ROOFTOPS

Вы должны убить летающего вокруг вас мужичка по имени Гордон, плюющегося магией. Нужно сказать, что его атаки не столь серьезны, как кажутся на первый взгляд. Поэтому вам нужно уж очень сплоховать, чтобы оказаться без признаков жизни. Самая хорошая тактика – палить по нему из снайперской винтовки, особо не высовываясь. Лучше всего попадать в голову и грудь. Чем больше будет между вами расстояние, тем лучше.

Итак, прежде всего, если у вас плохо со снарядами, проберитесь по крыше и соберите их. Теперь отыщите два больших столба, на которых держится вывеска. К их подножию ведет лестница. Поднимитесь по ней, спрячьтесь между столбами и ждите нападения. Выяснив, где находится враг, включите прицел и начинайте охоту. Всего каких-то 10–12 выстрелов – и дичь в капкане. Теперь нужно немного подождать (по-видимому, того момента, когда он хлопнется об землю), чтобы загрузился следующий эпизод.

ЧЕТВЕРТЫЙ ЭПИЗОД

BEYOND THE RIFT

В скале, справа от того места, где вы стоите, отыщите пещеру и лезьте в неё. Ход приведет вас к большому замку с огромными воротами. Зайдите в них и сверните налево в пещеру. Найдите справа проход и лезьте в него. Теперь дерните рубильник.

На площади справа и слева открылись большие ворота. Можно идти любым путем, всё равно рано или поздно можно выйти куда нужно, но я опишу тот, которым пользовался сам.

Итак, идем направо. Зайдя в проход, прижмитесь к левой стене и шагайте вдоль неё, пока не выйдете к мосту (на пандусы по пути можете заходить в том случае, если вам нужны снаряды).

Пройдите мост, сразу сверните направо и поднимитесь по лестнице. Шагайте налево в склеп с гробами, а затем направо в проход.

Спрыгнув вниз, идите вперед до моста, перейдите его, нажмите на кнопку справа от двери и зайдите в неё. Идите по коридору до развилки.

Вам всё время налево, пока слева же вы не обнаружите небольшой проход с лестницей. Зайдите, поднимитесь по лестнице и дерните рубильник.

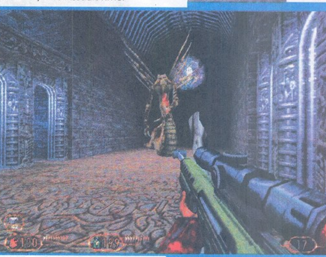
Спустившись вниз, шагайте снова налево, но теперь прижмитесь к правой стене, чтобы не пропустить большую дверь справа. Толкните её, и попадёте на следующий уровень.

THE ANCIENT ONE

Перед вами в луже крови лежит гигантское чудовище, похожее на осьминога. Пока вы не нападёте, чудовище будет к вам равнодушно, так что у вас есть время набрать боеприпасов и занять выгодную позицию для атаки. Как и с предыдущими боссами, здесь нужно действовать из засады. Если попрёте напролом, то проживёте не более пяти-десяти секунд. Столько времени понадобится чудовищу, чтобы вас поджарить.

Пробуя победить монстра, я пришел к следующему выводу: бороться с ним нужно огнестрельным оружием, стрелять из безопасного места, стараясь попадать по корпусу. Магическое и оружие и на него не действует. Отсюда вывод – снайперская винтовка, .50mm Pack Howitzer, M16 Assault Rifle.





Перейдите на другую сторону, стараясь не попасть под удары щупальцев монстра. Если вы стоите к нему спиной, то идите налево. Здесь, в самом конце, скала немного изгибается так, что вы можете одновременно находиться под её прикрытием и стрелять в чудовище. Вам будет видна где-то одна четверть или треть его тела. Вы будете стоять примерно в одном шаге от скалы. Итак, заняв позицию, прицельтесь и начинайте охоту. Если вы поймёте, что ответные атаки монстра вас достают, сдвиньтесь ближе к скале. Как только линия жизни чудища исчезнет, считайте, что победа за вами. Можете подождать эпилога, постреливая по оставшимся щупальцам. ■





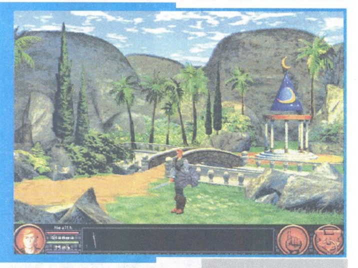
Алан Берновский

QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE

РАЗРАБОТЧИК	Yosemite Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Sierra FX
ВЫХОД	декабрь 1998 г.
ЖАНР	квест с эл. RPG и action
ТРЕБОВАНИЯ	P-166, 32 Мб
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК	★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.5 Облегченный вариант RPG, красивый и приятный

Страна Силмария жила в спокойствии и благодати. Торговля процветала, жители были счастливы. Райский архипелаг был символом величия и справедливости. Но это не могло продолжаться вечно... Однажды прилетел Дракон. Возмущенный положением дел, он вылетел из своего древнего убежища и отправился разорять Силмарию. Люди придумали способ остановить Дракона: они расставили вдоль границы архипелага семь заколдованных колонн, которые ослабили мощь Дракона и заставили вернуться его в своё лежбище. Прошло много лет, люди стали потихоньку забывать о нашествии Дракона, но были и такие, которые хотели использовать спящую Силу в своих корыстных целях. Кровь человека разрушила чары одной из колонн, и Дракон начал просыпаться; пришло время мести. Воинственные соседи принялись терроризировать земли королевства, король Силмарии был убит подосланным наемником. Наступил Хаос, и только настоящий герой сможет спасти Силмарию от гибели.

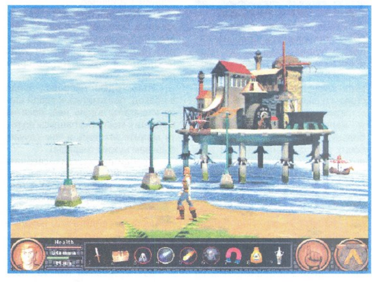
Но история начинается задолго до пробуждения Дракона, когда вы, молодой и прилежный выпускник Школы по подготовке Знаменитых искателей приключений, оказываетесь на улице без работы и денег. К счастью, судьба становится благосклонной и дает вам шанс принять участие в увлекательном расследовании в городе Спилбурге. Тамошний барон по своей глупости поссорился с колдуньей. Р. Асприн говорил: «Если поссорился с магом, жди большой беды», и действительно, колдунья наложила проклятие на барона и всю его семью. С тех пор сын и дочь барона пропали, а страна стала гибнуть под натиском захватчиков. Вам удалось успешно провернуть это дело: спасти детей, «убить» колдунью и выгнать разбойников. После этого приключения ваша репутация начала расти, и заказы на новые приключения приходили в таком количестве, что их хватило ещё на четыре части. В конце концов авторы игры привлекли к делу Дракона, и вы в качестве Знаменитого искателя приключений попадаете при помощи друга на остров Силмарию.





ПЕРСОНАЖИ

В пятой части с самого начала вы выбираете персонаж, вашего героя. Первый – воин, который от рождения прекрасно владеет всеми видами оружия и носит любые доспехи, но довольно неуклюж и медлителен. Его тактика – идти напролом, убивая всех вокруг. Второй – маг. Настоящий специалист в магии, изначально владеет множеством сильных и полезных заклинаний, но, к сожалению, в обращении с оружием весьма слаб, поэтому вооружен лишь кинжалом. Третий – вор. Пожалуй, самый сложный персонаж, т. к. его подход к прохождению игры требует недюжинного ума и ловкости. Вор может с легкостью карабкаться по стенам, пролезать в самые узкие щели, превосходно прятаться от врагов и вскрывать самые хитроумные замки. Есть ещё один участник игры – паладин, но его вы сможете импортировать из четвертой части (или взять из имеющегося на диске файла). Он практически ничем не отличается от воина, только вооружен волшебным мечом, самым сильным оружием в игре.



Лучше всего создать персонаж, который будет сочетать в себе способности нескольких классов. К способностям воина лучше всего добавить владение магией и повысить интеллект, тогда получиться герой, с помощью которого игра

превратится в увеселительную прогулку с прекрасной музыкой. Самый выгодный в этом плане вор, из него может получиться вор–маг–воин, но его характеристики будут средними, и вам придется провести немало времени в сражениях, чтобы поднять их до приличного уровня. После выбора персонажа вы оказываетесь в комнате милого старичка, парящего на своем кресле.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Эразмус (Erasmus) – Верховный маг, которого вы однажды повстречали в Спилбурге, поможет вам: кратко введет в курс дела, объяснит, что вы и есть тот самый герой-спаситель, которого все ждут. Может быть, даже подарит заклинание ослепления (dazzle). После этого он предложит на выбор места для телепортирования: сразу в бой или в мирный город. Советую немного подраться – лишние деньги и опыт, особенно в самом начале, никогда не помешают, тем более что солдаты никакой сложности для вас не представляют. Теперь идите в город (на карте – круг с несколькими домами).

У самых ворот подберите камни и покидайте их в мишень – повысите уровень метания. После этого беспрепятственно заходите в городские ворота.

Холм: Королевский зал (Hall of the kings), арена, пьедестал, где иногда отдыхает Ракиш (Rakeesh), доска объявлений, телепортатор к Эразмусу, жилые дома.

Центральная площадь: торговые лавки, банк, квартиры.

Западные ворота: таверна Анны (Ann's Land Inn), гильдия искателей приключений (Adventurer's Guild), тюрьма (Jail), гильдия воров (спрятана).

Доки: таверна Мертвого попугая (The Dead Parrot Inn), школа известного Авантюриста (Famous Adventurer's School), лодка Андрея, кузница.

Остров Науки: все для полетов и умных мыслей, секретная лаборатория.

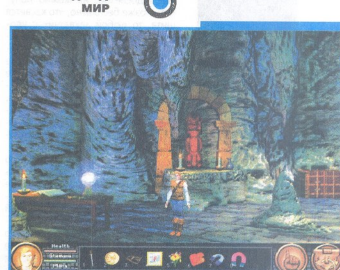
Сначала забирайтесь по лестнице на холм – это от ворот все время направо. И зайдите в Королевский зал – дом с куполом и флажками у входа. Спикер королевства Силмарии Логос расскажет вам о древнем ритуале, обряде, который помогает выбрать нового короля из нескольких претендентов. Смысл обряда заключен в том, что вы должны выполнить несколько заданий, причем победить почти во всех. Задания вам будут даны поочередно, и на их выполнение отпустят ограниченное количество времени. Чем больше у вас стоит уровень сложности, тем меньше времени. После того как всё закончится, вы станете полноправным королем Силмарии. Чтобы записаться в участники, нужно поговорить с Логосом и положительно ответить на его приглашение стать последним претендентом. После этого в банке заплатите определенную сумму и… приступайте. Чтобы хоть немного облегчить себе жизнь, советую вам немного потренироваться и набраться сил – испытания слишком опасны для новичков. Для этого выполните несколько дополнительных заданий, который вам дадут жители города.

После разговора с Логосом и вашим другом Ракишем выходите из зала и идите направо. Сразу за ареной есть пьедестал, на котором вас уже ждет левотавр. Поговорите с ним, вспомните старые времена, славные победы, ведь уже столько лет своего друга не видели… Оказывается, у него есть кое-что для вас – заколка, подаренная кошками в знак глубочайшего признания. Если играете за вора, то это волшебная кошка для лазания по высоким стенам и скалам. Только для паладинов существует дополнительный сюжетный квест – создание кольца Правды (Ring of Truth). После беседы в Королевском зале обратитесь к Ракишу, стоящему на пьедестале, и спросите о правде. Тогда он поведает о великом кольце Правды, которое способно спасти Силмарию. Когда поговорите, обратитесь к охраннику зала, и вас проводят к Логосу. У него возьмете кольцо умершего короля. Для создания кольца Правды подействуйте им на себя, когда будете ранены. Чуть позже сходите в храм Дракона и окуните его (колечко) в лаву. Главное – сделать это до наступления 15-го дня. Во время испытания смелости (Rite of Courage) опустите кольцо в воды реки Стикс, и оно будет готово к употреблению.

После первого разговора с Логосом отправляйтесь за покупками на центральную площадь. Обратитесь сначала к торговцу по имени Вулфи и купите у него две амфоры ручной работы, карту и картинку с воздушным шаром. Обязательно настаивайте на скидке! Если перейти мост, что у банка, вы увидите лавку с фруктами. Её хозяин Марак предложит на выбор фрукты, пиццу, бутерброды и шоколадки. Приобретите пиццу двух видов и 10 гуров (бутерброды – это самая экономичная и дешёвая еда), после идите в магазин магии, который содержит сын Ракиша – Шакра. По пути подайте монетку музыканту – это повысит вашу славу (лучше сделать это несколько раз в течение всей игры) – и сорвите цветок с балкона. В магазине магии приобретите за 75 драхм пару волшебных магнитов, которые позволят возвращаться в установленное заранее место, и заклинание спокойного сна (RIP).

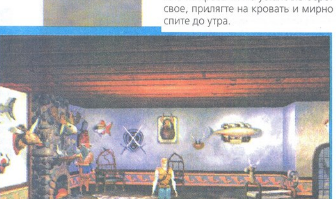
Время уже позднее, все лавки закрыты, поэтому на время придется отложить закупочный тур. Бегите отдыхать и наслаждаться бесплатной едой в таверну Анны. Там вам предложат ужин, дадут ключ от комнаты и пожелают спокойной ночи. В комнате обыщите шкаф, во втором ящике возьмите чистую простыню. Ещё в вашем номере есть сундук со специальным кодовым замком, открыть который сможете только вы, поэтому здесь можно хранить все ненужные или







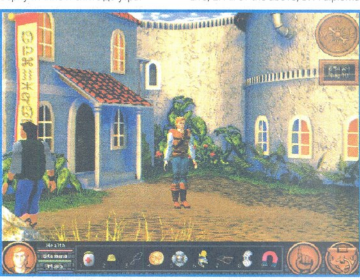
тяжелые вещи. Первым делом положите туда один из магнитов, после этого вы будете телепортироваться сюда из любого места. Можно немного развлечься и попрыгать на кровати. Но усталость берет свое, прилягте на кровать и мирно спите до утра.



Ровно в 8 подъем. Покажите Анне картинку, пусть она и не поймет, что изображено на ней, но зато захочет поговорить с Вулфи об оформлении всей таверны. С самого утра сделали доброе дело! Перекусите и бегите на берег, там вас ждет новое знакомство с рыбаком по имени Андреа. Если ему заплатить, то он сможет отвезти вас куда-нибудь на своей лодке, но сейчас не до морских прогулок. Просто поговорите с ним обо всем и шагайте дальше. Немного правее стоит кузница, где можно как приобрести, так и продать оружие и доспехи. Лучше не покупать здесь доспехов, их можно получить позже бесплатно, что касается щита, то любой захватчик с удовольствием «поделится» им с вами, магический шлем тоже найдете, а стрелы – вот они вам точно не понадобятся. Обязательно купите обычное копье (spear). Цену можно скидывать почти до половины. А если ещё не продали то, что добыли мародерством в самом начале, расставайтесь с легким сердцем и с заплечным мешком.

Опять идите на центральную площадь. Там не забудьте посетить аптеку Салима. Незаметно снимите со стены несколько связок с перцем, потом совместите их с пиццей пеперони, должна получиться суперпепперони. Непонятно, кто сможет съесть это? Так же в аптеке продаются различные лекарства: от отравлений, заживляющие раны, увеличивающие силы и так далее. Салим, ещё один ваш хороший знакомый, всегда поможет вам со здоровьем, чтобы ни случилось. Давным-давно вы поспособствовали встрече лекаря Салима с деревом Юлнар, и вот что из этого вышло... Зайдите в банк, узнаете, что друзья положили на ваш счет 500 монет, чтобы помочь заплатить за участие в состязании, заодно узнайте у банкира условия оплаты.

Посетите гильдию искателей приключений. Если стоять на мосту, то можно заметить край двери в проеме арки – это и есть нужное вам здание. На правой стене просмотрите объявления: требуются перья для составления магической микстуры, обещана награда в 2 000 драхм за поимку убийцы короля, Сарра потеряла корзинку на пляже (вознаграждение нашедшему), а также прочитайте приглашение принять участие в обрядовом состязании. Запишитесь в книге для гостей и поговорите с Торо, главным в этой конторе. От него вы узнаете о девушке Эльзе – нужная информация. Вот, пожалуй, и все на сегодня. Возвращайтесь в таверну к Анне и спите до утра.



Утром на пляже ещё раз поговорите с рыбаком, и он подарит вам несколько маленьких рыбешек. Просто так их съесть нельзя, но зато можно использовать в качестве хорошей добавки к пицце с артишоками. После расширения кулинарных познаний идите к зеленой решетке и выходите за пределы города; немного в левую сторону – и вы окажетесь в странном месте. Непонятные механизмы присоединены к ветряной мельнице, недалеко от берега виднеется не менее странный остров. Если судить по внешнему виду, то это и есть легендарный остров Науки. Осталось найти способ туда попасть.

Сначала нужно запустить мельницу, которая обеспечивает движение подвесной люльки, или гондолы. Для этого потяните на себя левый рычаг. Второй этап – нужно отпустить тормозные колодки, эту функцию выполняет правый рычаг. К сожалению, он застрял. Когда примените силу и дернете его посильнее, он просто отломится. Но это к лучшему, поставьте на его место копье и запускайте агрегат. Когда гондола подъедет к площадке, потяните ещё раз за тормозной рычаг, и она остановится. Запрыгивайте в неё. Чтобы она опять поехала, киньте в рычаг чем-нибудь тяжелым, камнем, например (если вы маг, то шаром силы). Вот вы и на острове.

Чтобы проникнуть в цитадель знаний, вам придется пройти тест, состоящий из пяти вопросов (окошко с зеленым мерцающим светом на правой стене). Ответы: 1. To discover the true meaning of Life; 2. All of the above; 3. A diploma from the Academy of Science; 4. All of the above; 5. Without science the world would be destroyed by ignorance... Металлическое колесо, закрывающее вход, сделает полуоборот, и вы сможете зайти в образовавшееся отверстие. Теперь сразу налево, ещё один тест, после которого вы станете лаборантом. Чтобы пройти его на «отлично», выбирайте самый мудреный, самый научный ответ, и тест останется позади. Запомните ваш пароль –

чуть позже, когда Горт уйдет от пульта, вы сможете попасть в секретную лабораторию.

Теперь без зазрения совести поговорите с доктором Праториусом. Никогда в жизни не слышал такого изысканного описания пиццы! Если уж человек так её хочет, дайте ему любимую, с анчоусами и артишоками. За это получите доступ ко всей информации и приборам в лаборатории. Кстати, есть ещё один ученый по имени Мёбиус, его смена ночная. Так вот, он терпеть не может пиццу с анчоусами, зато мечта его жизни – пицца пепперони. Угостите кусочком, и он будет вам вечно благодарен.

Сразу поднимайтесь на второй этаж и выходите наружу. Вы окажетесь на стартовой площадке. Вот только что отсюда стартует? Над головой кран, пульт управления – зеленый экран при входе. Используйте кран, чтобы схватить и поднять наверх гондолу, плавающую в океане, для чего установите Crane Extension на 100, а Crane Rotation на 55, «клешню» закройте. После этого кран автоматически поднимет гондолу на площадку. Когда ознакомитесь с ней, вы выясните, что лодка оснащена небольшими крыльями и, скорее всего, предназначена для полетов. Но сейчас она бесполезна, поэтому возвращайтесь обратно в дом. Там используйте магнит для возвращения в таверну Анны. К этому времени Вульф все покрасит. Немного аляповато, но у всех разные вкусы.

Зайдите в школу известного Авантюриста (EA) и поговорите с ним. Задержитесь ненадолго у стопок книг, после прочтения вы научитесь плавать и узнаете кучу новых историй. Когда закончите, выходите из города через те ворота, в которые вошли. Мы держим путь к Пегасу, местожительство которого – сразу за вулканом. На пути попадутся несколько не представляющих опасности монстров, скорее, «денежных мешков». Зайдите к охранной колонне, что к северу от города (красный кружок со статуей). Убив монстров, подберите пчелиные соты из улья, немного напоминающего бочонок. Направляйтесь на выход, выше по карте, пока не увидите кружок с головой белой лошади. Нам надо туда.

Если обойдете гору, то увидите источник Вдохновения (Hippocrene Stream), наполните чистой водой две амфоры, одну из них, вернувшись, отдайте известному Авантюристу. Теперь вспомним, за чем, собственно, пришли. За пером! Встаньте на трамплин и бросьте что-нибудь (тот же камень) в глыбу, которая нависла над обрывом. 5 баллов за прыжок. Наверх! Ещё один прыжок Тарзана, и перья ваши. Родимый, как слезать будешь? Используй магнит – и попадешь прямо в объятия тетушки Анны.

После путешествия можно поспать (это зависит от времени) или поесть. Бегом к Салиму в аптеку, там подлечат, если что. Но вы здесь не за этим, продайте перья Пегаса, кроме одного, его себе оставьте в качестве сувенира. Ещё один человек ждет вас с амфорой в Школе. Отдайте её FA и после окончания беседы выходите наружу. Можете поставить галочку – ещё одно доброе дело закончено.

Вечерком заскочите в таверну Мертвого попугая, где сразу идите на второй этаж. Дотроньтесь до призрака и подходите к доске тотализатора. Здесь вы можете или поставить на кого-нибудь, или сами записаться в бойцы. За победу дают 250 драхм. Советую записаться, потому что победить слишком легко. После боя на арене у вас появятся деньги, вот тогда сразу бегите в банк и платите за участие в обряде (1 000). Первый тур и его задание будут объявлены в Королевском зале. Кроме вас за трон борются ещё четыре человека. Выигрывает сильнейший... и умнейший.

ПЕРВОЕ ЗАДАНИЕ: Rite of Freedom

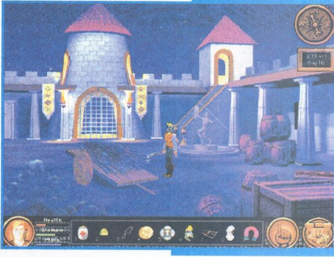
Прибрежные деревни рыбаков постоянно атакуются романскими захватчиками. Пять из них уже полностью оккупированы. Если так и дальше будет продолжаться, то вся страна окажется в руинах. Вы, как герой, должны освободить вверенную вам деревню (ее название скажут в Королевском зале перед началом состязания) за определенное количество времени. На карте государства деревушки обозначены специальными символами, некими печатками (sigils). Это сургучные лепешки с астрологическими знаками на них. Деревня считается освобожденной, если вы нашли эту самую печатку. Все они хранятся в сундуках, которые находятся в самых больших домах данного населенного пункта. Ещё одна отличительная особенность дома с сундуком – в дверь нужно обязательно вежливо постучать, только тогда откроют. В одном месте, после того как вы вошли в помещёние, придется ещё пройти в боковую комнату. Когда откроете сундук и заберете содержимое, захватчики исчезают из города. Если хватаете времени, попробуйте захватить все пять деревень прежде, чем это сделают другие: во-первых, лишний опыт и деньги, во-вторых, вы облегчите себе путь к победе, украв у соперников их первый шанс. После победы отдайте захваченные печатки стражникам у ворот Королевского зала.

Тактика воина и паладина: перед походом закупите у Салима побольше оздоровительных микстур, освободите место в рюкзаке, чтобы много влезло награбленного, и отправляйтесь в путь. В каждом поселке вас у самого входа будут встречать толпы иноземцев, старайтесь избегать зажима в «клещи», т. е. с двух сторон. Если так получилось, можете начинать заново (при недостаточно высоких характеристиках). В освобожденных домах можно немного передохнуть.

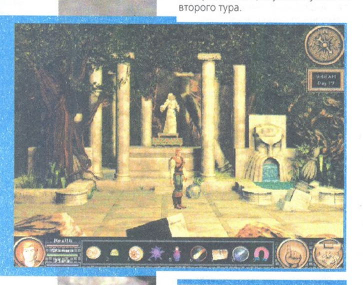
Тактика мага: купите парутройку бутылочек восстанавливающих ману, положите волшебный магнит в сундук, который стоит в таверне Анны, и по кругу обходите деревни. Если вы – человек агрессивный, то используйте магию по полной программе: замораживайте, ослепляйте, и т. п. Но можно сделать и так: как только заметили солдат, сразу используйте заклинание успокоения (calm). В течение короткого времени можно беспрепятственно бегать по территории и искать злосчастный сундук. Опыта заработаете намного меньше, зато время сэкономите. По пути зайдите на пляж рядом с деревней Наксос (Naxos), там вы найдете корзинку Сарры.

Вот вы вернулись в город с печаткой; продайте оружие в кузни-





цу, верните корзинку (в награду получите красивое ожерелье) и идите к воротам Королевского зала, там вас уже ждет стражник. Отдайте ему одну из печаток, и он пропустит вас к Логосу. Первый тур завершен, одно плохо – не все вернулись из боя. Что же, королем не так просто стать, слушайте условия второго тура.



ВТОРОЕ ЗАДАНИЕ: Rite of Conquest

На островке под названием Сифнос (Syfnos) находится крепость наемников. Ваша задача – обезвредить их генерала Кладиуса и в качестве доказательства выполненного дела принести его щит. Этот маленький островок находится между двумя большими и немного напоминает крест. Вам нужно плыть в юго-западном направлении вдоль берега Силмарии, и тогда просто наткнетесь на него.

Рано утором поговорите с рыбаком Андреа и арендуйте у него лодку. Оказывается, он уже прекрасно осведомлен о цели путешествия, поэтому при приближении к острову посоветует подождать вечера и только тогда причалить, а то стражники из крепости могут заметить приближение судна. Итак, в нужное время вы оказались на темном пляже.

Тактика воина и паладина: перед отправкой купите у аптекаря 5 пилюль, восстанавливающих здоровье, и одно противоядие. С этого момента начинается кровавое месиво. Можно, конечно, прокрасться мимо охранников на пляже, но это позор для настоящего воина. Когда перебьете внешнюю охрану крепости, обязательно подлечитесь, внутри вас ждут ещё целые толпы народа. Попробуйте уложить всех, не отходя далеко от главных ворот. У противоположной стены стоит маг – кентавр, а он может оказаться большой помехой в бою на мечах. Оставьте его на потом. Когда разберетесь с простыми наемниками, возьмите несколько копий с тележки. Тогда можете закидать мага этими самыми копьями, зарубить магическим оружием, а копья продать. Кентавр быстро погибнет (прихватите с трупа магический кинжал, заклинание и немного денег), и только тогда во двор замка телепортируется генерал, закованный в черную броню, – ваша цель. Последний бой – он трудный самый, мятежный генерал просто так не сдастся. Когда же все-таки вы выйдете из схватки победителем, заберите у него щит. Теперь направляемся домой, к Королевскому залу.

Тактика мага: как всегда, перед путешествием запаситесь восстановителями маны, в этот раз колдовать придется по-крупному (ещё обязательно возьмите пилюли противоядия). Если предпочитаете пройти потихоньку, используйте calm или dazzle. В любом случае внутри замка придется подраться, используя ослепление и холод. Против мага-кентавра хорошо пойдет заклинание reversal (если используете trigger, то потеряете заклинание augument и магический кинжал).

После смерти колдуна появится генерал, против которого хорошо действуют frost bite и dazzle. После его смерти забирайте щит и телепортируйтесь с помощью магнитов в город.

Тактика вора: вам понадобится большое количество healing & stamina pills. Начинайте красться прямо от берега, залезьте на камень и затем во что-то типа канализации. Перебейте охранников, вслед за ними появится волшебник и генерал. С ними придется сделать то же самое. Не забудьте забрать у генерала щит для доказательства.

Как и после первого тура, покажите охраннику щит (после окончания беседы и вводной части к третьему туру вам его отдадут в вечное пользование), он пропустит вас в зал. Придется немного подождать остальных. Ещё один участник был убит на дороге. За дело взялся профессиональный киллер, придется быть осторожнее. Несколько слов в память погибшего – и вы провозглашены победителем обряда Завоевания.

ТРЕТЬЕ ЗАДАНИЕ: Rite of Valor

Третий тур обряда слишком сложен для неразвитого героя. В этот раз вам придется уничтожить вечного врага всего живого – Гидру. «Где она живет – там страх, её имя – душа Зла. Вы отправитесь в самое сердце ужаса. В качестве доказательства убийства принесите зуб Гидры». Как только вы выйдете из Королевского зала, с вами захочет поговорить Ракиш; спросите его о задании, убийце и прочем. После прощания на вас будет совершено покушение. Для киллера оно будет неудачным – вы останетесь в живых, зато отравленный кинжал зацепит Ракиша. Пара секунд ожидания, и они могут стать для него последними. Поэтому немедленно дайте ему таблетку противоядия; смерть ему уже не грозит, но левотавр останется без сознания. Теперь вернемся к состязанию.



Проблема одна – как добраться до острова Гидры? Андреа ни за что не согласится довезти вас туда. Он оценивает свою жизнь намного больше, чем вы можете ему предложить. Остается один путь – по воздуху. В Школе вы, наверное, уже прочитали миф об Икаре. Будем делать крылья... Если вы ещё не купили волшебные магниты, то обязательно приобретите их!

На острове Науки, прямо за спиной профессора Преториуса или профессора Мебиуса, к стенке пришпилен костяной остов какой-то огромной птицы. Так как разрешение делать с лабораторией все что угодно, уже получено, толстым слоем смажьте кости воском и прилепите перья Пегаса. После этого сразу же испытайте ваше творение. Ну вылитый Икар!

Ещё над морем ваши крылья начнут плавиться от жаркого солнца, и над островом, к сожалению, вы потерпите крушение. Прекрасные крылья сломаны, и путь домой отрезан. Что ж, идите к знаку Гидры и начните бой. Через несколько минут к вам на помощь придет Эльза. Лучше не отказываться от помощи, ведь вдвоем Гидру одолеть совсем просто.

Тактика воина и паладина: сначала отрубите Гидре среднюю голову. Это обезопасит Эльзу, когда она будет прижигать факелом рану. Потом рубите левую и правую голову. Когда Гидра будет повержена, Эльза потребует или зуб, или награду за помощь в убийстве. Ни в коем случае не отдавайте ей зуб, без него не видать вам королевства, лучше скажите ей о несметных богатствах внутри пещеры, прямо за трупом Гидры. Эльза выберет магический лук и телепортируется в Силмарию. Вам достанется все остальное. Если пройти в левую часть пещеры, то вы наткнетесь на сундук с заминированным замком. Чтобы открыть его, полностью восстановите здоровье и энергию. Произойдет небольшой взрыв; если выживете, то вам достанется куча денег, заклинание и веревка, без которой не получится пройти следующий тур. Примените магнит и бегите к Королевскому залу за следующим заданием.

Тактика мага: все очень просто. Дайте Эльзе шанс самой отрубить все головы Гидры. Ваша задача – поджигать заклинанием обрубки шей, чтобы избежать их регенерации. Концовка аналогична действиям воина и паладина. Сундук можно открыть при помощи соответствующих заклинаний.

Тактика вора: зажгите факел или приготовьте заклинание. Когда Эльза будет отрубать Гидре голову, атакуйте её с факелом и прижигайте раны. После победы отрубите у Гидры зуб и пару чешуек. Предложите Эльзе забрать сокровища; разминируйте замок сундука и вскройте его при помощи отмычек.

Перед тем как покинуть остров, не забудьте наполнить пустую амфору зеленоватым каучуком, который вытекает из ствола дерева. Если вдруг вы забыли или не смогли это сделать, всегда можно вернуться на лодке Андреа, который уже не опасается плавать около этих островов. По прибытию в Силмарию продайте чешуйки Салиму и идите к воротам Зала.

ЧЕТВЁРТОЕ ЗАДАНИЕ: Rite of Destiny

На этот раз все остались в живых. Логос назовет победителя, то есть вас, и объявит условия следующего тура обряда. Настоящий король, скажет он, обязан без страха смотреть в лицо смерти, потому в этот раз было решено отправить участников к Оракулу, где они увидят свое будущее. Как всегда, требуется доказательство.

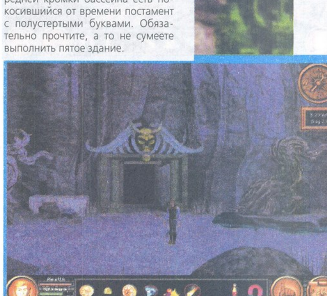
Найти Оракула можно на острове под названием Делос (Delos). В этой части мира обитают твари под названием тритоны, поэтому рыбак вас не подвезет, опять мы выбираем воздушные линии. Аэрофлота здесь нет, но можно наладить перевозки на воздушном шаре. Для его создания возьмите с кровати в вашей комнате простыню и потом отдайте её Анне, чтобы она сшила оболочку шара (будет готова только на следующий день). Покажите торговцу продуктами картинку с воздушным шаром и попросите продать маленькую жаровню, чтобы наполнить оболочку теплым воздухом. Торговец немного пожмется, но все-таки уступит запасную жаровню по сносной цене. Чтобы зажечь её, используйте огниво.

На следующее утро Анна отдаст вам оболочку (видно, всю ночь работала, бедняжка). Когда заполучите её, идите на остров Науки к выловленной вами гондоле, которая подойдет в роли корзины.

Расправьте и положите оболочку на гондолу, после чего крепко-накрепко привяжите её веревкой к бортам. Чтобы ткань не пропускала воздух, придется смазать её соком дерева с острова Гидры. Осталось установить жаровню и подожечь её огнивом или факелом. Баллон наполнится теплым воздухом, и воздушный шар будет готов к отлету. Остров Делос находится сразу за вулканом, на нем вы увидите два символа: дриад и Оракула. Если вы оставили воздушный шар в таком месте, куда уже пешком не добраться, то ни в коем случае не используйте магниты! А то не видать вам больше шара, как своих ушей.

Сначала сходите к Оракулу и узнайте свою судьбу. Вытащите из бассейна черный лотос и бросьте туда монетку. Статуя оживет и провозгласит предсказание. Чего там только нет! И ваша смерть, и смерть друга, да ещё перед вашими глазами, Драконы и кровавые битвы...

Пожалуй, самым главным окажется сообщение, что Дракон проснется, как только будет разрушен последний охранный обелиск. Пока Дракон слаб и не проснулся окончательно. В качестве доказательства заберите фарфоровую тарелку с изображением лиры. У передней кромки бассейна есть покосившийся от времени постамент с полустертыми буквами. Обязательно прочтите, а то не сумеете выполнить пятое здание.



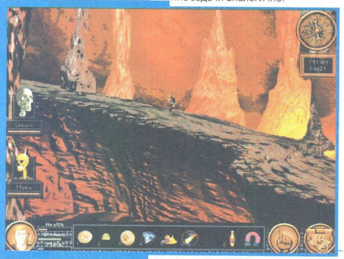
После Оракула зайдите к дриадам – лесным девушкам. Чтобы развеселить их, предложите выпить воды из источника Вдохновения. Полейте каждую, и тогда вы пуститесь в пляс. На мой взгляд, это самый красивый момент в игре. Если вы используете магию, то получите за угощение магическое дерево.

По возвращении отдайте посудину охраннику, и вас опять назовут лучшим из лучших и дадут пятое задание.



ПЯТОЕ ЗАДАНИЕ: Rite of Courage

Предсказания должны сбываться, именно поэтому в этот раз вас зашлют в Ад. Истинный король должен пройти через него, только тогда он спасет Силмарию. Вход охраняется псом-привратником Ада – Цербером. Смысл задачи состоит в том, чтобы набрать воды из подземной реки Стикс, откуда позволено пить только богам. Для всех классов героев выполнение задачи аналогично.





Советую заглянуть на арену, сегодня бой двух лучших друзей – Эльзы и минотавра Торо. А после боя, когда вернетесь в таверну тетушки Анны, на стульчике у кровати найдете кем-то посланную коробку шоколадных конфет. Отравленных. Отдайте их на проверку аптекарю Салиму, может быть, он разгадает тайну яда.

Перед отправкой из города купите по одной порции каждого товара из лавки Маррака и три амфоры у Вулфи. На карте есть место, которое обозначено зеленым черепком. Когда прилетите (дойдете) туда, то увидите труп Силмарского охранника у разбитой колонны. Наберите воды из ручья в районе мертвого тела, потом отойдите вниз по течению, где вода уходит под гору, и вылейте содержимое амфоры опять в ручей. Не знаю, что в этом такого, но через пару секунд произойдет небольшое землетрясение и местность резко изменит свой вид. Вы окажетесь в безжизненной пустыне с раскиданными вокруг скелетами. На месте скалы появится небольшой портал. Когда вы попробуете зайти туда, вам навстречу выйдет охранник Ада – трехголовый Цербер. Оказывается, каждая его голова живет отдельной жизнью и имеет разные вкусы. В качестве платы за вход они (головы) потребуют поднести подарки. Предложите еды, и в конце концов вас пропустят. Войдите в чертоги Подземного царства. Вокруг только скелеты и духи, разобраться с ними особого труда не составит.

Сразу бегите направо по верхней тропке. Атакующих скелетов можно просто не замечать или быстро убить четырьмя огненными шарами. Проблему представляют рогатые манесы, которые хорошо прожаривают вас в ближнем бою. Когда окажетесь на утесе, нажмите мышкой на тропинку под ним, вас спросят: спрыгнуть или слезть? Восстановите полностью здоровье и прыгайте. Будет немного больно. Вам нужно в портал, после него бегите по нижней дорожке, и тогда выйдете к огненному озеру. Наберите в амфоры воды из водоворота и из спокойного потока, что немного правее. Потом возвращайтесь на развилку и идите по высокому берегу в правую сторону, пока не наткнетесь на дворец с тремя арками.

С вами заговорит Главный, в темном плаще и посохом в руках. Он предложит на выбор спасение одной из девушек: Эраны или Катрины – черного верховного мага. Если вы выберете Эрану, то после оживления она будет ждать на острове Лимнос; если Катрину, то на острове Занте. После выбора отдайте свою жизнь в обмен на жизнь девушки. Парочка манесов убьет вас, но только на время. Когда закончите разговор, возвращайтесь назад, через кости динозавра и на выход. Портал перенесет вас почти к выходу. Вперед, в Силмарию, за следующим заданием!

В городе отдайте амфору с водой из реки и черный лотос аптекарю, он сможет использовать их для оживления Ракиша, Эразмуса и Шакра. А потом ещё расскажет, что шоколад действительно был отравлен.

ШЕСТОЕ ЗАДАНИЕ: Rite of Peace

Силмария всегда была дружна со своими соседями, вела выгодную торговлю. Но не так давно возникли некоторые осложнения с расой атлантов. С тех пор тритоны, воины атлантов, нападают на корабли Силмарии и грабят их. Ваша задача миротворческого характера. Вы проникаете в замок атлантов и разговариваете с их королевой, заключаете мирный договор и с подтверждением содеянного возвращаетесь обратно к Логосу. Купите в кузнице волшебное копье, после этого на воздушном шаре слетайте к спасенной девушке и спросите совета о прохождении тура. Она подарит вам медальон, с помощью которого можно дышать под водой. Опять загружайтесь на шар и летите на юго-запад, пока не наткнетесь на остров со знаком белой колонны. Вооружайтесь волшебным копьем и плывите вперед к круглым воротам. Навстречу выплывут несколько тритонов, но они не представляют собой никакой опасности. Во внутреннем зале предстоит ещё одна схватка, а вот дальше сюжет разветвляется. Для волшебников и магов: слева будет башня, попробуйте её открыть заклинанием или отмычкой. Для воинов: идите напролом. Когда перебьете всех в зале, королева согласится переговорить с вами и заключить мирный договор. Статуя будет доказательством. С почетным эскортом вас проводят к выходу. Вот и все, идите в Королевский зал. К этому времени Салим разгадает состав яда, и все усыпленные скоро поправятся.

СЕДЬМОЕ ЗАДАНИЕ: Rite of Justice

В самом начале своей речи Логос назовет изготовителей яда – доктора Преториуса, доктора Мебиуса и их помощника Горта. Оказывается, они решили уничтожить всех волшебников, чтобы создать новый мир без магии и других паранормальных проявлений. После этого Логос объявит о последнем туре, самом ответственном и сложном. Вы должны найти и обезвредить убийцу, терроризирующего целое государство, от руки которого пострадали король, ваши друзья и множество других людей.

Убийцу найти очень просто: он сам подстережет вас в районе западных ворот, когда вы будете идти по мосту где-то после полуночи. Когда он будет на последнем издыхании, то прошепчет имя Бруно и Эльзы. Отравленный кинжал сделает свое дело, и вы медленно умрете. К счастью, Салим оживит вас и доставит в Королевский зал. Последнее задание выполнено, но остался ещё один подозреваемый – главный злодей, Минос.

Возьмемся и за него. Только поможем нашей знакомой Анне. Ночью в таверне Мертвого попугая вы застанете мистера Феррари. Предложите обменять закладную

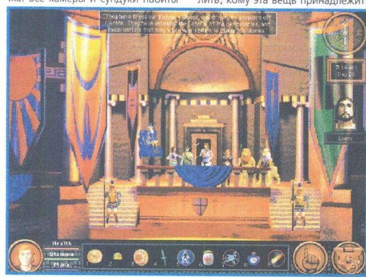
Анны на статую атлантов. Он с радостью согласится, и тогда вы получите заветную бумажку, которую отдадите Анне. Она будет счастлива! Можете идти в свой номер и поспать там до утра. Вас пробудит стук в дверь. Стражи Силмарии проводят в Королевский зал, где Логос объявит о продолжении задания. Дескать, с убийством наемника все не закончилось, а только началось. Вас спросят, кого вы подозреваете во всех совершенных злодеяниях. Смело называйте Миноса. Последний раскричится, начнет угрожать и в конце концов сбежит на остров, носящий его имя. Вам выдадут лодочку и пошлют вслед за ним. После недолгого путешествия вы высадитесь на песчаный пляж. Вот тут начнётся настоящая битва! Главные ворота придется протаранить три раза (ram the gate), во внутреннем дворике перебить всю охрану и зайти в замок, опять выбив телом дверь. Лучше всего остановиться прямо у двери и ждать, пока враги сами подойдут, так вы временно спасетесь от атаки волшебников. Когда всех перебьете, восстановите здоровье и заходите в самую левую дверь на втором этаже; там вас уже ждет Минос и огромный воин минотавр. Через несколько секунд вы заметите и Эльзу, запертую в небольшой камере. Она попросит принести ей набор отмычек со стола, тогда она сможет отпереть замок и помочь вам в битве. Не обращая внимания на врагов, бегите к столу, хватайте эти отмычки и отдайте ей. Разберитесь с минотавром и парочкой гунов. После боя обязательно возьмите топор минотавра и обыщите тело Миноса! Настало время грабежа: все камеры и сундуки набиты ценными вещами. Но не увлекайтесь – у вас очень мало времени. Дракон проснулся! Чтобы телепортироваться к Дракону и начать последний бой, разгадайте загадку, связанную с разминированием замка. Совет: попробуйте очень схематично зарисовать положение рук человечков (если память подводит). Забирайте кучу бутылочек, и появится Эрана (или Катерина), которая телепортирует всех к лежбищу Дракона.

Сразу сохранитесь! На подмогу будут вызваны старые друзья: Торо и Горт (до боя снабдите их целебными снадобьями). Последний алтарь почти уничтожен, поэтому Дракон набирает силу и вряд ли вам удастся победить его. Отдайте топор Торо и попросите его и Горта помочь поставить колонну на место. Дракон начал слабеть, теперь его можно поранить, поэтому вступайте в схватку. Удачи! Вот вы стали королем, мир во всем мире, справедливость торжествует, а мне Дракона очень жаль...

P. S. Существует ещё несколько не упомянутых выше дополнительных квестов, которые могут встретиться в игре. Все зависит от класса персонажа, которым вы играете. Об этих квестах расскажем ниже.

ОГРАБЛЕНИЕ БАНКА

Однажды вы зайдете в банк и увидите, что ночью на него был совершен налет. Нельзя не помочь бедному банкиру, да и очков вам это прибавит. Посмотрите внимательно на пол, увидите оставленный вором набор отмычек. Подбирайте его и несите к Эразмусу, Шакре и Фенрусу. Они смогут определить, кому эта вещь принадлежит.



После этого поздно ночью зайдите в таверну Мертвого попугая и проследите за одноруким человеком. Под мостом у западных ворот есть потайная дверь, которую вы сможете открыть заклинанием обнаружения магии. Захватите этого человека в гильдии воров и расскажите о себе. На утро вы найдете вора в тюрьме, поговорите с ними, тогда он упомянет свою руку. Сходите к Юлнар в аптеку и перескажите историю с рукой, может, она сможет чем-нибудь помочь. На следующий день ещё раз зайдите в тюрьму и поговорите с вором.

ЖЕНИТЬБА

Создатели игры решили не предоставлять вам свободного выбора второй половины и позволили жениться только в зависимости от класса игрока. Паладину достанется Эрана, вору – Навар, воину – Эльза и магу – Катрина.



Навар: несколько раз заговорите с ней о любви, дарите цветы и подарки, попробуйте поцеловать. В конце концов предложите кольцо, руку и сердце. Девушка засмущается и попросит проучить Абдула (в смысле, подраться с ним).

Эльза: во время битвы с Гидрой девушка придет вам на помощь. Не откажите ей, и после победы отдайте зуб. Несколько поцелуев – и она ваша.

Катрина: снабжайте регулярно цветочками с клумбы аптекаря, один раз купите недорогой шоколад, а потом подарите амулет защиты и кучу бижутерии. Запудрите мозги своими бывшими подвигами, поцелуйте и так далее... Не забудьте подарить в самом конце кольцо.

Эрана: спасите её душу и тело во время разговора с Мастером преисподней (Rite of Courage). Дайте магические семена, полученные в подарок от Юлнар (чтобы их получить, нужно часто с ней разговаривать). Спрашивайте совета перед каждым новым состязанием и до начала последнего отдайте кольцо Правды.



Nick Silin

REAH: THE FACE UNKNOWN

РАЗРАБОТЧИК	L K Avalon
ИЗДАТЕЛЬ	Project Two Interactive
ВЫХОД	февраль 1999 г.
ЖАНР	квест
ТРЕБОВАНИЯ	P-90, 16 Мб
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК	★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.5 Игра уровня Zork Nemesis, но графика лучше и загадок больше

Так получилось, что в необъятных просторах вселенной нашлась новая планета, и на неё сразу набросились военные. Исползав планету Риа вдоль и поперек, они нашли ворота, позволяющие через них попадать в разные миры. Исследования телепортационных ворот были тут же засекречены, всех любопытных попросили удалиться. Но один очень настырный журналист решил разузнать всё подробнее и умудрился пройти в эти ворота, после чего они благополучно сломались. Теперь вместо журналистских расследований ему придется думать о том, как выжить в этом незнакомом и непонятном мире.

Некоторые игроманы говорят, что эта игрушка лучше Myst'a и Riven'a. Я не согласен. Да, похожа, но слабее их. Виды красивые, возможность поворачиваться в любую сторону так, как это происходит в реальной жизни, радует. Очень неплохие звуковые эффекты и музыка. Я бы сказал, что Reah очень похожа на Zork Nemesis. Только головоломок значительно больше, и каждая сосредоточена сама в себе, т. е. не надо бегать по всей округе и искать комплектующие к ней. Как правило, достаточно постоять и подумать, хотя иногда решить задачу бывает очень и очень сложно. Периодически условия и решение меняются, поэтому мне трудно привести все возможные варианты.



УПРАВЛЕНИЕ

Когда курсор превращается в стрелку, можно идти вперед. Чтобы повернуться, удерживая **левую кнопку** мыши, уведите курсор влево или вправо. Возможность поворота или движения указывают стрелки слева, внизу. Иногда появляется стрелка вниз, значит, можно посмотреть на пол. На предмете, который можно взять или передвинуть, появляется изображение руки. Если увести курсор к верхнему краю экрана, появляется основное меню. Обратите внимание на функцию записи. Есть всего шестнадцать полей для сохранения. Если вы хотите сохранить больше, в папке игры создайте ещё одну папку и убирайте туда сохраненные файлы. В игре часто решение головоломки зависит от того, хорошо ли вы расслышали разные звуки. Поэтому в настройках звука сделайте музыку потише.



ПРОХОЖДЕНИЕ

Приятно, наверное, стоять в пустыне перед запертыми крепостными воротами. Чтобы их открыть, нужен код. Поверните налево и пройдите вперед. Посмотрите на вершину колонны с изображением быка. Запомните знак, на который падает тень от стрелки. Сделайте шаг назад и идите дальше, вдоль стены. Посмотрите на колонну с изображением носорога и запомните соответствующий знак. Вернитесь к воротам и повернитесь к пустыне. Идите вперед, к колонне с газелью. Здесь тени нет. Развернитесь и подойдите вплотную к воротам. В двух верхних прорезях, передвигая засовы, установите знаки, соответствующие носорогу и быку. Нижнюю панель двигайте до тех пор, пока не найдете подходящий знак. Войдите в открывшиеся ворота. Посмотрите налево, в корыто. Возьмите из него фарфоровую гирьку. Войдите в город. Перед вами вход в храм. Подойдите к воротам в храм и постучите в них. Вы познакомитесь с духом, который будет подтрунивать над вами всю игру. Хотя иногда от него будет и польза. Внимательно слушайте, что он говорит, и анализируйте сказанное. Вернитесь к входу в город, встаньте лицом к храму. Поверните направо и пройдите вперед. Поверните направо, в переулок, пройдите за кованые ворота и подойдите к столу во дворе. Дотроньтесь до карты, лежащей на нем, а потом рассмотрите её. Пройдите за стол и постучите в дверь на первом этаже. Попробуйте понять, что сказала девушка, хотя у вас вряд ли это получится.

Запомните это место, выходите на главную улицу и идите дальше, вокруг храма, направо. Обратите внимание на колокола, висящие наверху. Подойдите к фонтану с говорящими головами. Дотрагивайтесь до голов до тех пор, пока не услышите все фразы, которые они произносят. Пройдите дальше, вдоль стены, и развернитесь к фонтану. Дотроньтесь рукой до телеги, стоящей справа, у стены. Встаньте спиной к телеге и зайдите в переулок перед вами. Найдите около левой стены кран, покрутите его и запомните, где он находится. Вернитесь к фонтану. Нажимайте на маски, чтобы каждая произносила правильные звуки. Маска, которая смотрит на телегу, должна изображать скрип телеги – «тур-тур». Маска, смотрящая на колоко-

ла, должна говорить «бим-бом». Последняя маска подражает шуму ветра и говорит «шу-шу-шу-шу-шу». Если всё сделано правильно, раздастся мелодичный звук и вы обретете возможность общаться с жителями города на их языке. Не отходя от фонтана, посмотрите на левую сторону храма, прямо под колоколами, и найдите кран. Запомните, где он находится. Вернитесь в дворик к девушке и ещё раз поговорите с ней. Она вам пообещает помочь, но вы должны найти её чашку. Вы не мальчик на побегушках, но принести придется, вернее, сначала следует её найти. Выйдите на главную улицу, поверните налево и сделайте три шага вперед. Повернитесь направо, к храму, и найдите ещё один кран. Сделайте ещё шаг вперед и повернитесь налево. Поговорите с торговцем и дождитесь, чтобы он ушёл. После этого зайдите за ним в лавку. Подойдите к столику, стоящему в центре между четырех витых колонн. Возьмите свинцовую гирю, а взамен отдайте фарфоровую. Попробуйте взять весы, а затем – флягу с водой. Осмотрите весь магазин, потом выйдите на улицу и возьмите из корзины, лежащей около прилавка, чашку. Учтите, что чашку не видно. Отнесите её девушке, и она разрешит вам передохнуть в доме.

Войдите внутрь и пройдите вперед. Перед внутренним двориком поверните налево. Подойдите к столику и прочитайте до последней страницы лежащую на нем книгу. Развернитесь и пройдите прямо, за резную изгородь. Дотроньтесь до кошки на одеяле, а затем посмотрите на пол за кроватью, справа. Откройте корзину и возьмите из неё увеличительное стекло. Выйдите во внутренний дворик, пройдите вперед, развернитесь и дотроньтесь до горловины большого котла, стоящего справа. Потом посмотрите на каменные дощечки, висящие на стенах. Пронумеруйте их, начиная от входа, слева направо. На пятой табличке нажмите самый верхний знак. Нажмите такие же знаки, расположенные точно так же, на табличках под номерами четыре и три. Подойдите к котлу и снова дотроньтесь до него. Дух скажет, что теперь для совершения алхимических опытов вам нужен философский камень. Выйдите во двор и посмотрите на три разных места на карте через увеличительное стекло. Вы увидите три различные комбинации светлых точек, расположенных на трубочках. От тех мест, где находятся краны, к трубочкам идут стрелки. Запомните, к какому крану какая комбинация относится. Каждый кран при повороте издает звуки разной тональности: высокой, средней и низкой. Их чередование показывают светлые точки. Итак, для крана слева от входа в храм последовательность будет такая: высокий звук, низкий, средний. Для крана около телеги: низкий, средний, высокий. Для крана около фонтана: низкий, высокий, низкий. Поверните все краны. Если кран открыт правильно, то слышно шипение газа. Подойдите к телеге и толкните её. Искра взорвет газ, стена храма развалится. Залезьте внутрь.

Пройдите вперед, около рухнувших колонн поверните направо. Обойдите вокруг источника со святой водой. Пройдите вперед, к главному входу, который забит досками. Поговорите с калекой, стоящим слева. Он попросит воды. Сходите к святому источнику и возьмите плошку с водой из ниши, направленной к центру храма. Отнесите воду калеке. На радостях он отдаст вам свой костыль. Спуститесь по лестнице и посмотрите направо. Запомните, где находится запертая дверь. Она ведет в башню. Подойдите к квадратному бортику в центре храма. Справа расположена лестница, перекрытая внизу стеклянной дверцей. Посмотрите вокруг. По углам стоят четыре гонга. Около одного из них лежит молоток. Возьмите его и ударьте в гонг, дающий сильное эхо. Теперь быстро обойдите остальные гонги и найдите тот, который качается от звуковых волн. Ударьте в него. Опять должно быть слышно сильное эхо. Найдите качающийся гонг среди двух оставшихся. Ударьте в него. Ударьте в последний гонг. Учтите, ходить от гонга к гонгу надо быстро, а не то они перестанут качаться и вам придется начинать сначала. Если всё сделано правильно, стеклянная дверь разобьется от воздействия звуковых волн. Пройдите в неё, спуститесь вниз и поднимитесь по ступенькам. Воткните костыль в колонну, стоящую справа, и поверните её. Подойдите к плите на полу слева. Нажмите на стрелку, показывающую на большой круг. Появится первый набор рисунков. Установите на круге справа символ, указанный на рисунке 1. Нажмите на стрелку ещё раз. Наберите все три показанных символа, четвертый определите подбором. Идите к запертой двери около лестницы. Зайдите в лифт и поднимитесь на самый верх башни. Обратите внимание на зеленые и красные мешочки, висящие на веревках. Передвигать их можно, только стоя в кабине лифта. Выйдите из лифта, поверните направо и подойдите к столику с двумя черепами. Прочитайте книгу. Теперь сыграйте в детскую игру, дотронувшись до камней в миске справа. Можно забирать один, два или три камня. Выигрывает тот, кто забирает камни или камень последним. Выиграть достаточно просто, но всё зависит от расклада. Не ленитесь заранее считать, сколько камней забрать. Если повезет и вы выиграете четыре игры раньше противника, то получите философский камень. Если проиграете, то сделайте шаг назад и начинайте сначала. Лучше прекращать игру и начинать заново, если вы проиграли первые два тура.



Пройдите по башне дальше и посмотрите в телескоп. Нужно так настроить его, чтобы увидеть оазис. Посмотрите вниз, на настройки телескопа. В голубом ряду нажмите второй слева символ, в желтом – третий слева. Посмотрите в телескоп снова. Вы должны увидеть оазис. Скоро вам придется посетить это место. Вернитесь в кабину лифта. Теперь вам нужно расположить зеленые мешочки сверху, а красные – снизу. От игры к игре расположение мешочков может меняться. Приведу два решения для разных ситуаций. Пронумеруйте мешочки слева направо. Дерните: первый вариант – 1-2-10-8-4-3-6-3-9-4-3, второй – 1-2-10-8-4-3-6-3-9-4-3-6-7-3. Спуститесь вниз. Вернитесь в гостеприимный внутренний дворик и подойдите к котлу. Дотроньтесь до горловины и превратите свинцовую гирю в золотую. Эх, жаль, камушек философский пропал, а так мог в жизни пригодиться... Помните жадного торгаша? Идите к нему и обменяй-



1





те золотую гирю на флягу с водой. Теперь вы готовы к переходу в оазис через пустыню. Выйдите за городские ворота, повернитесь чуть-чуть налево и идите вперед, к оазису. Вы оказались перед водяным колесом. Справа и слева стоят два дома. На другой стороне озера – ещё два таких же. Над каждой дверью расположен треугольник, в котором появляются разные знаки. Установите в треугольниках над домами, начиная с левого, следующие знаки: луна расположена слева от солнца (не спутайте с кругом), луна, луна расположена справа от солнца, солнце. Телепортационный агрегат готов. Заходите!

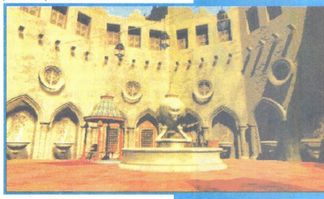






Прощай, город! Пройдите чуть вперед и поверните направо перед недостроенным домом. Поговорите с девушкой. Она начнет вас стращать всяческими останками, валяющимися в домике неподалеку. Ну, вы мертвых не боитесь, так что залезьте в хижину. Посмотрите на листок, который держит в руке скелет. Подойдите к сундуку с цветными иероглифами на крышке. Вам нужно набрать иероглифы в следующем порядке: первый слева – две голубые полосы, второй – зеленый квадрат, третий – красная буква Н с хвостиком, четвертый – лежащая синяя буква Н. Сначала установите второй слева знак, потом – четвертый. Теперь крутите первое колесико вниз, пока на месте одновременно не окажутся первый и третий знаки. Если они долго не встают на место, поверните первое колесико вверх, затем снова крутите вниз. Возьмите из сундука золотой череп. Выйдите из хижины и вернитесь к недостроенному дому. Идите вперед по левой стороне. Вы будете встречать говорящие камни. Запомните знаки, нарисованные на камнях, и соответствующие им имена. Идите до конца тропинки и по ступенькам поднимитесь в полуразрушенный храм. Пройдите вдоль правой стены до столба, на котором стоит череп. Посмотрите налево. Поставьте золотой череп на пустой столб. У вас за спиной появится панель с такими же символами, как на говорящих столбах. Подойдите к ней. Найдите группу одинаковых знаков. Нажмите на каждый. Запомните, на каких знаках звучит одинаковое, правильное имя. Проделайте так с каждой группой знаков. Теперь нажмите одинаковые знаки, произносящие правильное имя. Запомните, какое явление им соответствует. Энли – ветер, Носку – огонь, Энки – вода. Сначала разожгите огонь, потом подуйте на него ветром, вылейте на раскаленную плиту воду. Плита растрескается из-за перепада температур и развалится. Проход свободен. Повернитесь назад и посмотрите вниз. Запомните, какой знак нарисован на камне. Развернитесь и сделайте шаг вперед. Поверните налево и пройдите вперед. Посмотрите вниз. Запомните знак на камне. Повернитесь направо и посмотрите на большой камень, перегораживающий тропу. При внимательном рассмотрении на нем появляется первый знак кода, который вам предстоит набрать. Вернитесь на основную тропу и идите дальше, налево. За каменным мостом, который промелькнет у вас над головой, сделайте шаг вправо и посмотрите на камень внизу. Идите дальше, вперед. Подойдите к шестеренкам справа, посмотрите на них и возьмите поворотный рычаг. Вернитесь к каменному мосту и идите налево, всё время прямо, до деревянного моста, лежащего в воде. Повернитесь назад и посмотрите вниз, на камень. Теперь вы знаете, где расположены все четыре камня и какие на них нарисованы знаки. Подойдите к камню с известным первым знаком. Нажмите на него. Обойдите оставшиеся три камня и попытайтесь нажать на каждый. Вы сможете нажать только на правильный, на нем курсор будет превращаться в ладошку. Так же найдите третий и четвертый камни. Учтите, эту задачу нужно решить за определенное время. Поэтому пару раз поначалу вы не успеете, но зато будете знать, в каком порядке обходить камни. Подойдите к камню, показавшему первый знак кода. Теперь его нет. Идите вперед. Подойдите к машине слева, посмотрите на неё и снимите со штырей стопорный механизм. Идите к каменному мосту, сделайте шаг вперед по левой тропинке и поверните направо. Перед вами будет подъемный мост. Повернитесь налево и наденьте рычаг на штырь. Поверните его и пройдите по мосту. Никто вам не поможет, всё надо делать самостоятельно. Посмотрите на два светлых штыря справа от рычага. Наденьте на них стопорный механизм. Снова поверните рычаг. Теперь мост стоит надежно. Идите вперед, в водяной город. Остановитесь на перекрестке. Поверните налево и подойдите к подъемной корзине. Залезьте в неё и посмотрите вниз, на цепь с замком. Чтобы подняться наверх, вам нужен ключ. Вернитесь к перекрестку и подойдите к дому с приставной лестницей около стены. Загляните в окно и поговорите с помощником красильщика тканей. Вернитесь назад, пройдите от перекрестка к большим воротам и подергайте за рычаг, после этого поднимитесь по ступенькам вдоль стены. Идите вперед и снова поднимитесь по ступенькам. Поверните направо и пройдите в конец улицы. Поговорите с молодым человеком и спросите его о ключе. Развернитесь и идите прямо. Спуститесь по другой лестнице и поговорите с женщиной. Она даст вам ткань и попросит её отдать в покраску. Спуститесь вниз и снова идите к дому красильщика. Вам предстоит самостоятельно разжечь огонь. Подойдите к печи. Поставьте увеличительное стекло так, чтобы оно точно смотрело на печь. Поверните зеркало на стене так, чтобы луч солнца падал на зеркало на противоположной стене. Подойдите к зеркалам на другой стене и поверните центральное зеркало так, чтобы луч от него попадал на увеличительное стекло. Как это сделать, показано на рисунках 2 и 3. Отодвиньте ткань, на которую падает луч света. Огонь должен загореться. Если этого не происходит, значит, увеличительное стекло стоит неправильно. Немного поправьте его и снова отодвиньте ткань. Подойдите к горящей печи и возьмите с полки справа бутылку с красной краской. Положите ткань в чан и вылейте туда краску. Ну, что ж, вы заслужили похвалу. Отнесите окрашенную ткань женщине. Она даст вам взамен волшебный амулет, замораживающий воду. Правда, непонятно, работает ли он. Когда женщина уйдет, посмотрите внимательно на принесенную вами окрашенную ткань. Запомните, какие существа на ней нарисованы, позже это пригодится. Снова поговорите с молодым блондином. Он

даст вам старый ключ. Попробуйте им открыть замок на корзине. Собственно, было бы слишком просто, если бы ключ подошел к замку. Идите в дом красильщика. Его помощник очень обрадуется этому ключу и в обмен на него даст вам связку отмычек. Снова идите к корзине, отоприте замок и поднимитесь наверх, дернув за рычаг. Поверните направо и дойдите до самострела. Дерните за пусковой рычаг слева. Посмотрите, как летит стрела. Поворачивая самострел, найдите стрелу, которая, попав в цель, заставляет двигаться шестеренки. Вернитесь к корзине и идите дальше, к другому самострелу. Найдите стрелу, от попадания которой двигаются поршни. Спуститесь вниз, подойдите к большим воротам и откройте их, дернув за рычаг. Поднимитесь по ступенькам и подойдите к фонтану. Вокруг расположены восемь чаш, в которые стекает вода. Заморозьте амулетом воду и подойдите к чашам. У основания каждой чаши находится кран. Нужно посмотреть в чашу, налить туда красной краски и закрыть кран. Встаньте перед чашей номер один, справа от неё висит штандарт (флаг). На заднем плане видна баня. Это здание со ступеньками. Слева от ступенек виден небольшой водопад. Добавив краску в чашу, посмотрите на этот водопад. Если он покраснел, значит, краска налита в нужную чашу. Закройте все правильные краны и налейте в них краску. Если не получается, то пронумеруйте чаши по часовой стрелке. Налейте краску и поверните кран у чаш 8, 2, 7, 2. Отойдите от фонтана и поднимитесь по ступенькам в баню. Пройдите вдоль левой стены до колодца и загляните в него. Колодец полон воды. Сделайте ещё шаг вперед и повернитесь налево. Посмотрите на крышку корзины противовеса колодезного журавля. Знак на крышке соответствует числу 22 из книги, которую вы прочитали. Посмотрите в ванну рядом, справа. Там лежат кольца разного размера и веса. Нужно набрать грузы весом в 22 единицы. Самое маленькое кольцо весит единицу, второе – 2, третье – 4, четвертое – 8, пятое – 16 единиц. Значит, берем по очереди и переносим в корзину второе, третье и пятое кольца. Теперь долго и нудно опускайте в колодец ведро и вычерпывайте воду. Иногда заглядывайте в колодец. Когда вода спадет, в нем должны появится два хода: один за лестницей, другой правее и ниже. Залезьте в нижний ход. Пройдите по мостику, поверните направо и пролезьте через остатки скелета какого-то крупного животного. Посмотрите вниз и возьмите рог. Развернитесь, сделайте шаг вперед и поверните направо. Посмотрите вниз и приставьте рог к черепу козерога. Перед вами появятся весы, которые нужно уравновесить, расположив слева животных солнца, а справа – животных воды, в соответствии с нарисованными изображениями. Помните крашеную ткань? На рисунке, изображенном на ней, нужно поменять местами животных 2 и 5. Нумерация показана на рисунке четыре. Итак, установите слева существа 1, 5, 3. Справа – 4, 2, 6. Вода в помещении поднимется, и лодка унесет вас в современный город. Перед вами три туннеля. Пройдите прямо и посмотрите на дверь. Четыре сектора на ней можно нажимать. Чтобы открыть дверь, нужно нажать несколько панелей в определенной последовательности. Вернитесь в исходную точку уровня, поверните налево и по линии A войдите в комнату 818. Пройдите вперед, до стены, поверните направо и поднимите с пола автоматическую отвертку. Выйдите в коридор и идите назад, до конца. Войдите в комнату C367. Пройдите вперед, поверните налево, подойдите к стене рядом с вентилятором и открутите винты на люке. Посмотрите на улицу, через вентилятор. Войдите в открывшуюся соседнюю комнату, поверните направо, отодвиньте железную балку и поднимите с пола магнитную карту. Вернитесь в предыдущую комнату и подойдите к компьютеру. Вставьте карту в левую верхнюю прорезь, посмотрите вниз, на клавиатуру. Наберите код A818. Посмотрите на монитор и нажмите на красную кнопку. Заберите карту и идите в комнату A818. Вставьте карту и наберите код C367. Посмотрите на экран, несколько раз нажмите на красную кнопку. На мониторе поочередно будут появляться три картинки. Количество точек в каждом секторе показывает очередность нажимания панелей на соответствующих дверях. Дверь в секторе A: нужно нажать правую панель, потом левую. Дверь в секторе B: нажать нижнюю панель, потом левую, потом правую. Дверь в секторе C: нижняя панель, правая, верхняя. Теперь все три двери отперты. Зайдите внутрь. Обратите внимание на приборы ночного видения. Посмотрите в каждый из них. Спуститесь по винтовой лестнице вниз и обойдите всё помещение по кругу. Вам нужно решить три разные головоломки, чтобы получить доступ к центральному компьютеру. Обратите внимание на то, что одна ниша пуста. Первая задача с мелькающими символами самая простая. Нужно три раза правильно повторить, нажимая на рычаги, быстро меняющиеся значки в центральном шаре. Их можно посмотреть несколько раз, щелкая по шару. Единственный противник – это время. Самый легкий способ выиграть – зарисовать значки. Несколько раз придется начинать сначала.



Вторая задача состоит в том, чтобы, двигая шарики на несколько ходов, зажечь все лампочки на центральном круге. Первый расклад: 3 слева, 2 справа, 3 справа, 1 слева, 3 слева, 2 справа, 3 справа, 1 справа. Второй расклад: 1 слева, 2 справа, 3 слева, 2 слева, 1 справа, 2 слева, 3 слева, 2 справа. Третий расклад: 3 справа, 2 слева, 3 слева, 2 справа, 1 слева, 2 слева, 3 слева, 2 справа. Третья задача самая сложная. Нужно жидкость из правой емкости переместить в левую, нажимая на белые стрелки. Первые два раунда проходятся достаточно просто, а в третьем вам придется совершить около сотни ходов, причем в каждой игре условия немного меняются. После решения каждой задачи берите из ниши за кольями металлический пруток. Подойдите к компьютеру и вставьте прутья в отверстия, чтобы зажглись лампочки над ними. Одного прута не хватает. Поднимитесь наверх и посмотрите во все приборы ночного видения. На одной из картинок вы увидите, что одна балясина светится белым светом. Запомните это место, идите туда, возьмите четвертый прут и вставьте его в компьютер. Посмотрите на клавиатуру, нажмите «Ввод», потом наберите слово START. Вообще-то это конец.



4

Алексей Матвеев, клуб «Game Galaxy»

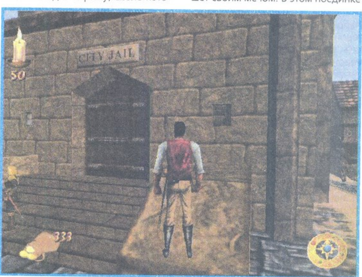
REDGUARD

(Окончание. Начало см. в предыдущем номере.)

НЕОБЫЧАЙНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ГРЕМЛИНА И КАРЛСОНА

Возвращайтесь обратно в город и посетите гильдию магов. Теперь вам необходимо найти человека, который смог бы воскресить принца. Но для этого необходимо еще отыскать Изару, у которой находится камень с заключенной в нем душой принца. Из рассказов жителей города вы уже поняли, что маг, занявший место Voa, не проявляет особой любви ни к имперцам, ни к сторонникам принца. Может, он согласится вам помочь? Поговорите об этом с продавщицей магических эликсиров и сообщите ей, что принца можно «восстановить», для этого нужна лишь помощь верховного мага гильдии. В момент вашего разговора он появится на пороге своей комнаты. Маг услышал ваши слова, которые его очень сильно испугали. Он так боится оккупантов, что ему мерещится разгон его гильдии, заточение его самого в темницу, страшнее всего для него перспектива стать... кормом для дракона. В этой ситуации трусливый колдун превратит вас в гремлина, который не сможет никому об этом рассказать. Кошмар! Что же делать?

Помните, что рассказал вам заклинатель змей, бывший член гильдии магов? Изара общалась с Joto, одним из магов этой гильдии. Они проводили какие-то эксперименты, за которые последний был арестован и брошен в тюрьму. Так вот, вам нужно проникнуть в городскую тюрьму и найти этого мага. Он – ваша последняя надежда. Тюрьма находится недалеко от главного входа во дворец губернатора, в котором вы уже успели побывать. Идя от входа во дворец, поверните налево и следуйте по прямой до самого упора – это и есть вход в тюрьму, возле которого стоит один стражник. С правой стороны двери вы заметите небольшое отверстие, выглядящее так, как будто бы оттуда выпал один кирпич. Запрыгните в него и вы окажетесь внутри. Вам нужно будет подняться наверх, на тот уровень, где расхаживает один-единственный часовой. В одной из камер вы встретите Joto. Дверь камеры заперта, но вы сможете поговорить с ним и через прутья. В обличии гремлина по-человечески говорить у вас вряд ли получится, но кое-какие звуки издать вы сможете. Эти звуки могут показаться бессмысленными, но если их соединить в определенной последовательности, то можно построить вполне осмысленную фразу. Вам нужно будет поговорить с заключенным на следующие темы, строго соблюдая их последовательность: Joto, Magic, Please, Iszara. В результате получится что-то вроде: «Change me back!», или «Преврати меня обратно!». Joto сделает руками несколько пассов, и в результате вы снова окажетесь в человеческом облике. Почти тут же появится Dram, телохранитель лорда Richton'a (к которому у вас уже имеется должок), и застрелит чрезмерно болтливого пленника. Перед смертью Joto успеет вам передать четвертый фрагмент карты, указывающей местоположение легендарной фляжки. После чего вам придется сразиться с темным эльфом, который очень неплохо машет своим мечом. В этом поединке



меня сильно выручили удары в прыжке. Убить Dram'a вам не удастся, так как ловкий негодяй, почувствовав, что проигрывает схватку, тут же испарится, оставив вас наедине с охранником. Убейте его и поднимайтесь наверх, незапертая дверь на верхнем этаже приведет вас на крышу.

В этом месте вам придется сыграть роль Карлсона, который живет на крыше и, на свою беду, потерял пропеллер. Все дело в том, что слезть с крыши вы не можете, спрыгнуть – тоже (слишком уж высоко), поэтому придется, путешествуя по крышам близлежащих зданий, выбрать такое из них, с которого можно было бы безболезненно спуститься на землю. Кроме того, что вам придется «порхать» с одного дома на другой, попутно предстоит еще и отбиваться от охранников, которых на крышах гораздо больше, чем на земле (и что они там делают?). Описывать всю эту эпопею, я думаю, нет смысла, поэтому я остановлюсь лишь на нескольких моментах. Как только вы



выйдете на крышу тюрьмы, посмотрите на здание напротив – там вы увидите пару императорских гвардейцев. Запомните этот дом и постарайтесь вернуться к нему (для этого вам придется описать круг по крышам домов).

Делать это надо так: если вы повернетесь к этому зданию лицом, то дом, на который вам придется забраться первым, будет слева от вас. Прыгайте на него. Потом прыгайте на следующий, потом еще и еще, причем каждый раз готовьтесь встретится с одним или двумя солдатами. В одном месте расстояние до следующего дома будет слишком большое, чтобы Сайрус мог его преодолеть обычным прыжком. В этом месте вам надо будет прыгнуть на навес, натянутый вдоль стены, затем перескочить на соседний дом. Через дом или два после этого вы наткнетесь еще на один дом с сюрпризом. В некоторых местах крыша под вашим весом провалится и грохнется наземь. Постарайтесь не последовать за ней вслед – учитывая то, что крыши падают медленно, времени на это у вас будет достаточно. Продолжайте скакать с крыши на крышу, пока не выберетесь на городскую стену. Пройдя немного по ней, вы сможете спрыгнуть в воду – на этом ваши путешествия по крышам закончились.

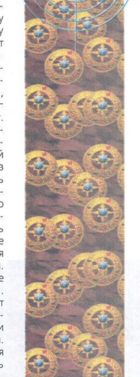
ГОРОД ГНОМОВ

Теперь у вас есть все четыре куска карты. Волшебная фляжка Lillandril'a позволит вам противостоять магии некроманта, схватка с которым неизбежна – дело в том, что вы уже узнали об Изаре, находящейся в его руках. Попала же она к нему потому, что, оставшись без помощи Joto, волей-неволей обратилась к мерзкому червяку. Зайдите в дом картографа Maiko и попросите его сделать для вас карту, где был бы указан район поисков таинственного артефакта. Картограф окажется материалистом и будет долго кричать, что ему надоели все те, кто надеется на существование этой мифической фляжки. Он согласится сделать это лишь в обмен на книгу из книжного магазина, поскольку именно в ней описана эта легенда, так сильно будоражащая сердца и умы кладоискателей. Для изготовления карты потребуется некоторое время, поэтому давайте выполним задание Erasmo и найдем для него шестеренку.

Прежде чем отправиться на поиски заброшенного города, запаситесь лекарственной смесью и магическими эликсирами – кстати, в гильдию магов вы снова можете заходить без опаски. После этого идите к выходу из города и сверните на север, там вы найдете небольшой фургон, который служит пристанищем семье кочевников. Когда заклинатель змей говорил вам об убитом мальчике, который связался с Изарой, то он имел в виду одного из сыновей женщины, которая сейчас находится рядом с вами и выполняет непонятный ритуал. Рядом находится ее второй сын, который и введет вас в курс дела.

Мать убитого – могущественная колдунья, и именно из-за нее Изара связалась с его братом. Она хотела попросить ее исполнить ритуал воскрешения принца, но к тому времени, когда Изара пришла к ней, сын колдуньи был уже мертв – в результате Изаре пришлось уйти ни с чем. Дело осложнилось еще и тем, что надо всем островом висит «паутина душ», созданная некромантом, и в эту ловушку попадают те души, чей уход из жизни не сопровождается священным ритуалом. Колдунья Saban знала это, и сейчас она борется с этой паутиной за душу своего сына. Вся проблема заключается в том, что ее сын родился под знаком змеи, а для того, чтобы выполнить надлежащий ритуал захоронения, необходимо четко знать местоположение созвездия Змея на небосводе. Если ритуал захоронения будет выполнен правильно, то душа парня отправится сразу на небеса, но колдунья настолько поглощена борьбой с паутиной душ, что не может выяснить положение созвездия. Поэтому вам придется это сделать при помощи работающего телескопа.

Покиньте кочевников и направляйтесь в дальнюю часть острова. Неподалеку от заброшенного домика, в котором вы нашли пустую бутылку, наткнетесь на военный лагерь. Солдаты усердно роются в развалинах древнего города, так как рассчитывают на неплохую поживу. Пройдя вперед по дороге, вы увидите пару гигантских металлических мостов, соединяющих горные вершины. Вам нужно будет спуститься в овраг, через который перекинуты мосты, а затем подняться по тропинке вверх. Дорога приведет вас к входу в заброшенный город, у входа в который будет толпиться куча охранников – с вашей стороны будет вполне естественным разогнать их. Когда проход будет свободен, подойдите к большим воротам с прямоугольной выемкой по центру и приложите к этому месту книгу «Dwarven Lore» – этот ключ откроет ворота и вы сможете войти.



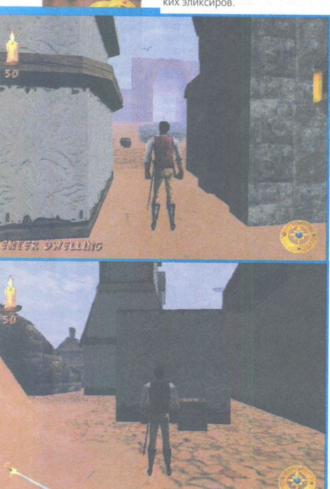
Вы попадете в большую комнату с разрушенными колоннами. Остерегайтесь наступать на плиты, окрашенные в ярко-желтый цвет – они приводят в действие ловушку. Встаньте на возвышение и оглянитесь вокруг: под потолком вы увидите лаз, к которому ведет узкий карниз. Запрыгните на этот карниз и, двигаясь на руках, доберитесь до лаза, затем подтянитесь и двигайтесь дальше. После этого нужно будет забраться на железнодорожное полотно и с разбега сигануть через обрыв. Дальше вас ждет еще одно большое помещение с тремя охранниками и одним водопадом. Перебив солдат, подберите все деньги и магические эликсиры. Вдоль стены по всей комнате идет спиральный пандус, частично обрушенный, а в его верхней части находится лаз еще одного туннеля. Так как обрушившаяся секция слишком велика, то перепрыгнуть разлом вам не удастся.





Обратите лучше внимание на три двери, расположенные на первом уровне. Возле двух из них стоят статуи грозных стражников с обнаженными мечами, а перед каждым из стражников расположена небольшая круглая плита. Если наступить на эту плиту, то меч стражника тут же обрушится вниз, на голову того несчастного, который посмел нарушить его территорию. Но если встать на самый край плиты под левую руку статуи, то карающий меч пройдет мимо и одновременно откроется дверь. Для начала «обхитрите» правого страж-

ника и проскользните в находящуюся рядом с ним дверь – так как она открывается всего лишь на несколько секунд, то поторопитесь. Оказавшись внутри, идите сначала вдоль правой стены помещения, потом по железной трубе, а потом запрыгните с разбега на болтающуюся над пропастью веревку и, раскачиваясь, перепрыгните на выступающую из другой стены трубу. Дерните за рычаг, потом возвращайтесь назад и войдите в левую дверь, далее следуйте вдоль левой стены и прыгните на свисающую с потолка веревку. Раскачайтесь и прыгайте на каменный выступ, а затем ступайте в только что открытый вами проход – он заканчивается тупиком, где вы сможете подобрать немного золота и магических эликсиров.





В этом месте в потолке есть небольшой разлом, куда вы сможете легко проникнуть, подпрыгнув и подтянувшись. Вы окажетесь в узком коридоре наедине с двумя солдатами. Убейте их и следуйте направо по коридору, потом вновь направо. Здесь вас поджидает большая и глубокая яма, перепрыгнуть которую вы не в состоянии. Здесь нужно действовать хитростью – прыгните на выступ возле края ямы, повернитесь на юг (направо) и прыгайте на карниз, идущий вдоль ямы. Дальше легко – нужно прыгнуть на другую сторону ямы, залезть на металлическую трубу и перейти на твердую почву следующего дальше коридора. В комнате, куда он вас приведет, висит веревка. Воспользуйтесь ею, чтобы попасть на уровень выше. Дальше вы проникнете в огромное помещение с тремя гигантскими машинами. Соберите все, что найдете там полезного, и отправляйтесь дальше.

В следующем помещении вы увидите мост, ведущий на другую сторону большого рва, заполненного лавой, но он рухнет, как только вы к нему приблизитесь. Поэтому вам придется заняться поисками другого пути на ту сторону.

Спуститесь вниз, подойдите к центральному арбалету и заберитесь на него. В левом нижнем углу появится надпись, говорящая о том, что из арбалета можно выстрелить. Стреляйте. Здоровенная стрела воткнется в стенку рядом с обрушившимся мостом. Идите по трубе на другую сторону рва, прыгайте на стрелу, а потом и на другую часть моста. Попав в комнату, убейте охранника, подберите все ценное и лезьте вверх по свисающей веревке. Если вы подниметесь по широкой лестнице, то перед вами предстанет выход из развалин, но в данный момент он будет закрыт. Поэтому спускайтесь вниз, поверните направо. Там вы увидите еще один туннель, ведущий в большую комнату (древняя цивилизация гномов обожала большие и ярко раскрашенные помещения) с огромным механическим жуком, висящим посередине.

Этот жук представляет собой своего рода конструктор, этакий жук-трансформер. Вначале не спеша обойдите все помещение и исследуйте, что к чему. Подберите все эликсиры. Центральная цепь в комнате открывает нужную вам дверь, две крайних – активизируют ловушку при входе в комнату. Ваша задача: «собрать» жука таким образом, чтобы он ухватился за центральную цепь и открыл вам дверь. Плита, расположенная при входе в помещение, вращает головоломку вокруг горизонтальной оси.

Первым делом надо перевернуть жука задней частью на юг, а головой к северу, для этого наступите на плиту у входа. Затем залезьте наверх и прыгните на зеленые «отростки» возле головы жука, которые помогут ее освободить. Идите опять к той плите и переверните жука еще раз. Теперь он расположен головой к выходу из комнаты. Заберитесь на второй уровень и прыгните на хвост головоломки, который находится рядом с центральной цепью. В результате у жука появятся ноги. Если после этого вы решите перевернуть его во второй раз, то он примет вертикальное положение. Теперь необходимо сделать так, чтобы жук вытянул перед собой передние лапы. Для этого подойдите к нему сначала с одного бока, а потом и с другого. В завершение прыгните на выступающие части зеленого цвета, и вы увидите, как «руки» вытянутся в стороны и схватят боковые цепи. После этого спуститесь и переверните «насекомое» на спину – делайте это осторожно, поскольку сразу после этого активизируется ловушка и вас может продырявить с десяток острых пик. Чтобы избежать этого, нужно, наступив на плиту, сойти с нее как можно быстрее. Жук перевернут, идите к его ногам и прыгните на них со второго уровня; ноги уберутся, и вы сможете эту зверюшку перевернуть спиной вверх. Как только это произойдет, «руки» жука под собственным весом вытянутся вниз, после чего необходимо еще разок перевернуть жука – это действие освободит ему ноги. Теперь головоломка лежит на спине, вытянув лапы, и ее нужно лишь поставить стоймя – после этого жук обеими «руками» схватится за центральную цепь и потянет ее вниз. Встаньте последний раз на плиту перед входом в комнату, при этом откроется дверь, ради которой все и затевалось. Остается лишь подняться наверх по лестнице и выйти из катакомб.

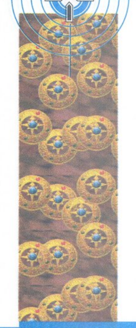
Перед вами предстанет огромный мост, ведущий на другую сторону пропасти. Вход на каждую из сторон моста охраняется роботом, схватки с которым вам избежать не удастся – между прочим, противная железяка дерется намного лучше охранников и убить ее будет непросто. На той стороне пропасти вы увидите множество труб, подсоединенных к устройству, находящемуся в центре плато, на небольшом островке, окруженном лавой. Спуститесь по лестнице вниз и на-

правляйтесь к машине, перепрыгните лаву (легче всего это сделать, заходя слева) и поверните колесо, включающее гигантскую помпу. Тотчас же раздастся ужасный грохот, сигнализирующий вам о том, что система работает и нужно приступать к следующему этапу.



Здесь нужно пробраться на перекрытие второго уровня, которое вы могли заметить, проходя по мосту (оно заметно по разрыву в трубах, идущих к руинам). Сделать это можно, взобравшись на помпу и аккуратно пройдя по правой трубе до самого перекрытия – в конце пути подпрыгните и заберитесь наверх. Если сей дороги там нет, то есть трубы не подсоединены, то не унывайте, а пройдитесь по периметру плато и покрутите колеса, которые управляют соединением труб. Это позволит вам присоединить столько труб, сколько вам надо для обеспечения необходимой вам прогулки.

Теперь поищите колесо, повернув которое вы соедините трубы, находящиеся на плато, с трубами, идущими в заброшенный город. Одновременно с этим вам покажут, что внутри руин тоже заработали помпы, при этом обратите внимание на расположение «лепестков» этих помп: они должны находиться в *горизонтальном* положении. Если вы увидите, что дело обстоит не так, то спускайтесь вниз, на плато, и поворачивайте колеса, управляющие расположением труб – таким способом вы добьетесь горизонтального расположения «лепестков» помп, находящихся в руинах. У меня это получилось, когда все трубы были соединены в виде буквы «P», основанием упирающейся в правую трубу, ведущую к перекрытию (посмотрев со стороны большой машины, вы увидите, что это та самая труба, по которой вы взобрались на это перекрытие). Иначе говоря, я соединил трубы, идущие к правой части перекрытия, находящегося над мостом. Остальные трубы (находящиеся возле основной помпы) были замкнуты буквой «О». Как только вы увидите анимацию, в которой лепестки помп, установленных в руинах, примут горизонтальное положение, то сразу туда отправляйтесь. Минуя лестницу и пару комнат, дойдите до обрушившегося моста, перейдите на другую сторону (все тем же способом, каким вы сюда попали – с моста на стрелу, потом со стрелы на трубу), поднимитесь наверх и войдите в помещение с помпами. В этой комнате вам не составит абсолютно никакого труда, прыгая с помпы на помпу (каждая из них теперь представляет собой раскрывшийся зонтик), добраться до веревки, висящей высоко над землей. Повернитесь на юго-восток и, раскачиваясь, прыгните на площадку перед дверью. Войдите в дверь, дальше по коридору вы найдете выход в другое помещение, но прежде необходимо повернуть колесо, расположенное в левом ответвлении этого коридора. Тут вы увидите уже знакомое вам помещение с водопадом и двумя статуями. Спускайтесь по дорожке, ведущей вдоль стены, и ступайте до обвалившейся секции, после чего спрыгните на один из обломков, лежащих на полу. Вы увидите, что колесо, которое вы недавно повернули, отворило в этом помещении таинственную третью дверь. Войдите в нее и идите по коридору до тех пор, пока не достигнете большой круглой комнаты. Вот здесь начинается самое интересное, то самое, ради чего вы прошли такой длительный и трудный путь. Вас встретит гигантский робот, охваченный совершенно недвусмысленными желаниями, и продолжить свое путешествие вы сможете только после того, как прикончите его. Вся хитрость заключается в том, что этот робот сделан наподобие знаменитого Ахиллеса и практически неуязвим. Единственное место, в которое его можно поразить, – это задняя часть левой ноги на уровне колена, где, судя по всему, расположен один из его важнейших функциональных центров. Прыгая на арену к роботу, приготовьтесь сыграть роль Париса, поразившего своей стрелой знаменитого гиганта. Во время боя





с роботом старайтесь все время держаться поближе к его ногам, иначе вы рискуете быть расплющенным его огромной булавой. Преимущество в ловкости и подвижности целиком на вашей стороне, поэтому передвигайтесь, нажимая по большей части клавишу **Shift**. После пяти-шести удачных попаданий (о каждом из них будет свидетельствовать характерный металлический звон) вы выиграете битву, а робот превратится в большую груду металлолома, среди которого вы найдете нужную вам шестеренку (Dwarven Gear). Подобрав детальку, на которую было затрачено столько усилий, выходите через открывшийся проход. Теперь вы сможете отремонтировать телескоп, поэтому сразу после выхода из руин отправляйтесь в обсерваторию.

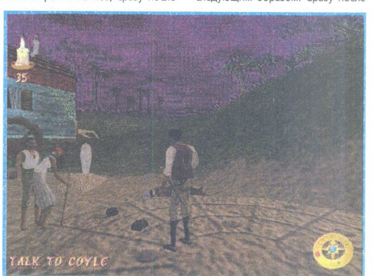


ПОЧИНКА ТЕЛЕСКОПА

В обсерватории, где вас встретит уже знакомый вам Erasmo, вы с удивлением узнаете, что ремонтом телескопа придется заняться вам, так как он, пытаясь выяснить причину неисправности, обжег себе ноги. Ну что ж, вам уже не впервой браться за совершенно диковинную работу, поэтому не робейте. Подойдите к лифту, находящемуся в дальней части обсерватории (это длинная прямоугольная плита). Спуститесь на нем в комнату смотрителя, поверните в ней колесо и нажмите на переключатель – тем самым вы отключите разогрев небольшой площадки, о которую Erasmo обжег себе ноги. После этого вам нужно будет по лестнице, ведущей вправо вверх, добраться до огромного сферического помещения, где все вращается и движется так, что после нескольких секунд наблюдения начинает кружиться голова. Пройдите по прямой к центру помещения, причем не забудьте, что если бы вы не повернули то самое колесо в комнате Erasmo, то на этой площадке вам пришлось бы очень плохо.

Отсюда вам нужно будет запрыгнуть на ходящую из стороны в сторону платформу – очутившись на ней, сохранитесь и изучите все вокруг себя. Напоминает одну большущую карусель, правда? Только вовсе не детскую, потому что падение с этого комплекса развлечений означает верную смерть. Так вот, катаясь на платформе из конца в конец, вы должны будете спрыгнуть на одну из труб, расположенных с самого края, возле которого платформа начинает двигаться в обратную сторону. Переходами, идущими из этой точки, вам нужно будет попасть на одну из вращающихся лопастей «карусели». Вместо этого вы можете запрыгнуть на лопасть с края центрального кратера – его стенки настолько пологи, что на нем можно уверенно стоять и передвигаться. Как только вы очутитесь на вращающейся плоскости, постарайтесь перепрыгнуть на площадку, которая находится в той стороне огромной сферы, откуда вы сюда пришли. Отсюда, двигаясь по мостику, вы пройдете к следующему пятачку, возле которого вас ждет еще один аттракцион: очень узкая планка, которая постоянно находится в движении. Не торопитесь прыгать на нее – сначала присмотритесь к ней повнимательней. Она все время движется по дуге, проходя рядом с небольшой комнаткой, в которую вам нужно в конце концов проникнуть. Но сложность в том, что крайняя часть этой планки проходит чуть ниже уровня пола в комнатке, поэтому человек, вставший на самый край, будет неизбежно сброшен вниз. Поэтому, как только вы очутитесь на краю этой планки, тут же ступайте к центру «карусели». Если спустя несколько секунд вы все еще находитесь на планке, то спокойно повернитесь и в момент прохождения нужной вам комнаты перепрыгните туда. Теперь вам остается вставить принесенную шестеренку в полагающееся для нее отверстие и вернуться наверх, к Erasmo. Поговорите с ним. Услышав об успешном завершении ремонта, он очень обрадуется, и в вашем журнале появится новая запись. Теперь отремонтированный телескоп нужно использовать для того, чтобы увидеть, где находится созвездие Змея. Справа от входа в обсерваторию можно заметить две небольшие ступеньки, с помощью которых можно подняться наверх, к телескопу. Работают они следующим образом: если наступить на одну из них, то другая автоматически выдвинется вперед и вы сможете перейти на нее, сразу после этого первая ступенька тоже поедет вперед, подстраиваясь под ваш шаг. Другой путь наверх – это лифт самого телескопа, который поднимает вас прямиком к окуляру. Чтобы его вызвать, наступите на одну из кнопок, вмонтированных возле каждого из двенадцати изображений на стене. Каждое изображение представляет одно из двенадцати созвездий. Поднявшись на лифте наверх, вы сможете посмотреть в телескоп. Сзади телескопа находится колесо, которое устанавливает одно из трех возможных положений обзора. Вы должны будете сканировать звездное небо во всех трех позициях телескопа для каждого из двенадцати созвездий, и делать это вам придется до тех пор, пока вы не увидите изображение змея, занимающего две позиции одна над другой. Определив это, запомните символ, возле которого этот змей был обнаружен, и две позиции телескопа, в которых можно было наблюдать это созвездие. Этой информации достаточно для того, чтобы спасти душу парня.

Идите в лагерь кочевников и подберите два черных камня, лежащих на символическом изображении карты звездного неба (брат убитого разрешит вам их поднять). Действовать придется по аналогии между рисунком на земле и тем, что вы делали в обсерватории: двенадцать секторов означают двенадцать созвездий, каждый сектор поделен на три части – это три положения телескопа. Остается лишь поместить оба камня на соответствующие части одного из секторов. На картинке это выглядит следующим образом. Сразу после



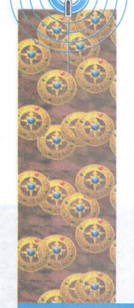
этого женщина сразу прекратит свое пение, ритуал будет завершен. В благодарность за спасение души своего сына она согласится оживить принца. Теперь вам остается заполучите камень с его душой, а так как о его местонахождении знает только Изара, то теперь необходимо взяться за ее спасение.

АСТРАЛЬНЫЕ ПОХОЖДЕНИЯ САЙРУСА

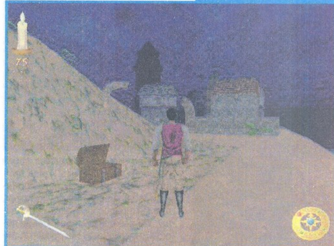
Все факты говорят о том, что Изара направилась в башню некроманта, но этот подлец отрицал, что видел ее. Тем хуже для него, так как очень скоро ему придется расплатиться за свою ложь. Только N'Gasta – могущественный колдун, тогда как вы – не более чем искатель приключений, совершенно не знакомый ни с какой магией. Как вам выправить это неравенство? Единственный шанс – отыскать магический артефакт под названием Flask of Lillandril, который предоставляет своему владельцу иммунитет к любым магическим воздействиям. Настало время вспомнить про картографа, который должен был нарисовать для вас обещанную карту. Идите к нему и заберите ее. На карте указано лишь местоположение начальной точки поиска, а все остальное – на тех четырех фрагментах, которые вы нашли ранее. Рассмотреть что-либо на этих фрагментах очень трудно, поэтому я расскажу, куда идти и где копать.

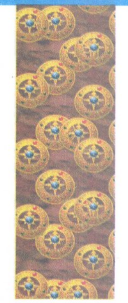
Если сложить (мысленно, разумеется) все четыре фрагмента карты в одно целое, то получится приблизительно следующее: от места поисков отсчитать двенадцать шагов вперед, потом двадцать пять шагов влево, потом тридцать один шаг прямо, после сделать пять шагов вправо, потом двадцать шагов опять прямо и четыре шага вправо. Довольно путано, не правда ли? Гораздо удобнее сократить ненужные повороты, сложив расстояния, которые нужно пройти по горизонтали и вертикали. В результате все это сведется к 63 шагам вперед и 16 шагам влево. При этом необходимо еще учитывать то, что каждое нажатие стрелки «вперед» заставляет Сайруса делать два шага вперед. На карте, которую сделает для вас Maiko, будет указана начальная точка поисков: «Leki, Start Here». Leki – имя святого, изображение которого можно найти в поселке, расположенном рядом с островным маяком. Если встать на площадку, смахивающую на циферблат, и задрать голову вверх, то можно увидеть изображение этого святого. Значит, начало поисков – площадка в старом поселке. Кстати, если вы встанете на нее и положите рядом перо, то вы превратитесь в птицу и сможете лететь до следующей подобной площадки. Но вернемся к суровой действительности – северное направление означает «вперед», а западное – «влево». Когда вы выйдете на место, где нужно копать, то возьмите в руки лопату и нажмите **Ctrl**, в результате вы выкопаете большой сундук, в котором и будет находиться заветный артефакт. После этого никакой колдун вам не страшен. Настала пора наведаться к старине некроманту.

Когда вы достигнете запертых ворот, около которых состоялась ваша предыдущая беседа, они откроются под аккомпанемент речей чрезвычайно довольного вашим приходом колдуна – дело в том, что он не знает про находящийся у вас в руках древнейший артефакт, который намного старше его самого и могущественнее всех колдунов острова, вместе взятых. В общем, его ждет очень неприятный сюрприз. Перед входом в башню колдуна выпейте эликсир силы и защиты, потому что сразу при входе вы будете встречены его довольно гадкими слугами, в роли которых выступают два дюжих монстра, и убить их не так-то просто.



После того как дорога станет свободна, изучите внутренность башни. Наверх, в логово колдуна, ведет винтовая лестница, часть которой возле самого ее начала обрушилась. В полу вы обнаружите яму с непонятным содержимым, а чуть в стороне – вход в комнату, в которой колдун проводил свои ритуалы и опыты. Сейчас она пуста, но кое-какие следы его деятельности здесь остались: пустая колба, книжные шкафы да большой чан с золотистой жидкостью. Возьмите со стола пустую колбу и наполните ее из чана, после чего подойдите к яме в полу и вылейте эту жидкость в яму – в ответ на это раздастся взрыв.

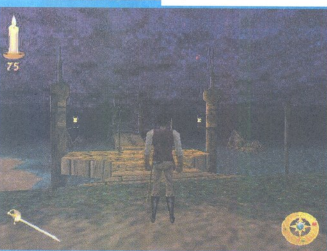


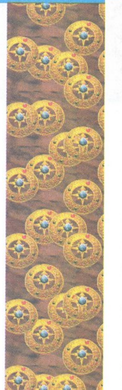


Ага, теперь становится понятно, как можно преодолеть большое расстояние и попасть на уцелевшую часть лестницы. Для этого надо выполнить уже даже не акробатический, а чисто каскадерский трюк: вновь наполнить опустевшую колбу, подойти к краю ямы и встать лицом к обвалившейся части лестницы, затем опрокинуть колбу в яму и спустя где-то секунду-полторы прыгнуть в эту яму. Ударной волной вас должно подбросить высоко в воздух и водрузить прямо на лестницу. Интересно, сам некромант в свои хоромы пробирается таким же способом?

Между прочим, этот прием совсем не прост, и не исключено, что для получения успешного результата вам придется выполнить несколько попыток. Главное в этом деле – прыгнуть не слишком рано, то есть еще до взрыва, и не слиш-

ком поздно, то есть тогда, когда взрывная сила уже ослабеет. Далее все просто: поднимаетесь по лестнице до самого верха, записываетесь и входите в маленькую комнатку, где обнаруживаете... не колдуна, нет, а свою сестру. Все дальнейшее будет сделано в виде мультфильма. Изара, похоже, находится в трансе и никак не реагирует на оклики Сайруса. В это время в комнате появляется похихикивающий N'Gasta. Он уже предвкушает, что заберет душу Сайруса, и находится в превосходнейшем настроении.





Некромант, не скрывая своей гордости, говорит, что Изара пришла к нему просить оживить принца и, зная алчную натуру колдуна, взамен предложила ему свою душу. По всей видимости, она недооценила жадность некроманта, потому что он забрал у нее не только ее собственную душу, но и душу принца, заточенную в камень. Камень этот он затем превратил в амулет и отправил по почте (в роли гонца выступал сам Сайрус) губернатору. Теперь душа принца находится в дворцовой сокровищнице, а Изара – между жизнью и смертью. Сайрус незамедлительно требует у колдуна отпустить сестру, но тот лишь злорадно ухмыляется в ответ.

Мультфильм заканчивается на том, что колдун решает приступить к делу и покончить с уже надоевшим ему наемником-красногвардейцем. N'Gasta будет кидать в вас магические шары, которые должны вас уничтожить. В ответ вам необходимо тут же достать магическую фляжку и, нажав **Ctrl** (после этого Сайрус встанет в боевую стойку и выставит перед собой чашу), отражать атаки некроманта. Рикошетирующие смертельные заклятия в конце концов прикончат колдуна, и его душа отправится прямиком в созданную им же самим ловушку. Ну, что ж, такой конец этот негодяй заслужил уже многократно.

Теперь вам нужно побеспокоиться о том, как оживить Изару. Похоже, что сейчас ее душа находится во власти того демона по имени Clavicus Vile, которому и служил некромант. Оглядевшись, вы найдете все необходимое для путешествия в резиденцию беса. Прежде чем стать в магический круг на полу, то есть в то место, которое и послужит отправной точкой трансформы, вы должны исполнить соответствующий ритуал. Косвенная подсказка о том, как это сделать, приводится в книге заклинаний некроманта, но разглядеть там что-либо практически не представляется возможным (я не смог). Нужно смешать три из четырех настоек, которые у вас есть (если у вас их нет, то вы можете взять их из шкафа колдуна, стоящего поблизости), с препаратами, лежащими в его комнате. Мало того, надо не простым смешиванием заняться, а совершать эти действия в определенном порядке, после чего получившиеся смеси надо выливать на ритуальный круг.

Как я уже говорил, подсказка, объясняющая, что с чем смешивать и в каком порядке выплескивать на пол, дана в книге заклинаний, стоящей неподалеку, но шрифт там такой мелкий и неразборчивый, что понять практически ничего нельзя. В результате эту шараду надо решать методом перебора. Выливая на круг смесь, внимательно наблюдайте за результатом – если она подобрана правильно, то последует небольшая вспышка. Вдоволь наэкспериментировавшись, вы подберете три необходимых смеси, после чего наступит пора новых опытов. Теперь вы должны найти правильный порядок их применения. Если последовательность выплескивания смесей окажется верной, то в круге образуется нечто вроде темноватого сгустка – это и есть те самые ворота.

Если вы не горите желанием ставить химические опыты, то можете сразу использовать правильную комбинацию: первым делом возьмите Orc's Blood и смешайте ее с Amber, после чего полученный коктейль вылейте на круг; далее возьмите Hist Sap и добавьте туда немножечко Unicorn's Horn, получившееся месиво вываливайте туда же; в последнюю очередь следует смешать Ectoplasm с Daedra's Heart и вновь вылить на ритуальный круг. В результате всех этих манипуляций появится дверь в «мир иной», в которую Сайрус и должен войти.

Обиталище беса, в которое вы попадете, не представляет из себя ничего интересного – вы увидите небольшой домишко и пару деревьев. Ни тебе огромных и величественных замков, ни грозных стражников – наоборот, все настолько тихо и мирно, что смахивает на деревенскую идиллию. Единственным обитателем этого островка является Clavicus Vile – довольно забавный субъект, с которым у вас состоится едва ли не самая интересная беседа за всю игру. Бес так спокоен, и на первый взгляд кажется, что нет на свете силы, могущей вывести его из равновесия. Именно благодаря своему спокойствию на все просьбы и угрозы Сайруса он не реагирует. Да, Clavicus признается, что душа Изары находится в его власти, но расставаться он с ней пока не намерен. Чуть позже в разговоре он признается, что жизнь бессмертного наполнена такой скукой, что малейшее в ней разнообразие приносит ему большую радость. И еще он любит, да нет, просто обожает подарки, поэтому вам придется отдать ему Flask of Lillandril.

После этого Clavicus Vile предложит сыграть с вами в игру: со своей стороны он ставит на кон душу Изары, а вы со своей – должны предложить душу Сайруса. После пары последующих за этим шуточек и издевок демон объявит вам правила игры. Загадка относительно проста и давно известна: перед Сайрусом предстанут двое стражников, охраняющих двое ворот, одни из которых ведут к победе, а другие – к поражению; вы сможете задать любому стражнику (на ваш выбор) всего один вопрос (вопросов много, так что поле деятельности у вас довольно широкое), вам также известно, что один из стражников постоянно говорит неправду, а другой за всю жизнь ни разу не солгал. Ваша задача: выбрать правильные ворота, ведущие к победе, и войти в них. Для этого вы должны задать стражнику (выбрать придется только одного из них) такой вопрос, ответ на который четко бы вам указал, в какие ворота вам следует пройти, чтобы обыграть Clavicus-а. Если вы войдете наугад, то вы теряете право на выигрыш и становитесь про-

игравшим. Загадка интересная, над ней приятно подумать, поэтому постарайтесь не перебирать ответы и ворота.

Решение этой загадки таково: нужно подойти к любому из стражников (здесь вовсе не имеет значение, врет он или говорит правду) и задать вопрос «Which door would the other say is correct?» – «На какую дверь указал бы соседний стражник (имеется ввиду только правильная дверь)?». Какому бы стражнику вы ни задали этот вопрос, он все равно укажет на *неправильную* дверь. Здорово, правда? После этого вам лишь остается войти в другую дверь и забрать душу Изары. Огорченный Clavicus все же окажется честнее некроманта и сдержит свое обещание. В тот же миг вы окажетесь в башне колдуна вместе с приходящей в сознание сестрой. Сразу после этого отправляйтесь на встречу к пиратам, которые пообещают вам свою поддержку, если вы сумеете оживить принца. Но чтобы это сделать, необходимо добыть амулет, который в данный момент находится в катакомбах дворца и охраняется тем самым драконом.

ДВОРЦОВЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

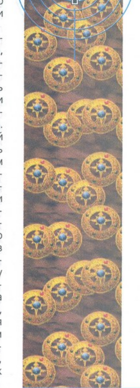
Отправляйтесь в город и пополните там свои запасы магических эликсиров, после чего идите в порт, к выходу из катакомб. Помните ту запертую дверь недалеко от выхода? Это дверь в дворцовую сокровищницу, ключ от которой вам дала Изара. Откройте ее и идите внутрь. Пройдите по коридору и сверните направо – вы окажетесь в большом помещении с многочисленной охраной. Поднимитесь на второй уровень и идите на север – так как там вы встретите еще нескольких охранников, то перед тем, как войти в это помещение, лучше всего глотнуть зелья силы и защиты. В комнате, куда приведет вас северный коридор, находятся две плиты, наступая на которые вы сумеете на небольшое время поднять огромную плиту. Запрыгнув на эту плиту, вы сможете попасть в северное помещение, причем этот бросок нужно делать очень быстро – дело в том, что плита поднимается всего на несколько секунд, которых едва хватает для этого маневра.

В комнате, где вы в результате окажетесь, нужно будет нажать на переключатель и открыть тайник. В тайнике, как и полагается, лежит ключ. Хватайте его и возвращайтесь в большое помещение. На втором уровне, в северной части комнаты, вы увидите запертую дверь. Зажгите факел, и она откроется, а за ней вы обнаружите панель, которая открывает дверь в восточной части комнаты. Приложите к ней найденный ключ, после чего откроется дверь с изображением могучего кулака. Ступайте в открывшийся за дверью коридор, только будьте осторожны: выскакивающие из стен лезвия могут перерезать вас пополам.

В следующей комнате вас поджидают несколько охранников, убейте их всех и ступайте налево или направо – в обоих концах комнаты вы найдете по веревке, ведущей на второй уровень помещения. Отыщите переключатель, который поднимет центральную часть пола и позволит вам пройти дальше. Вскоре перед вами окажется закрытая дверь с замком, подобным тому, что вы встретили при входе в сокровищницу. Ключа к нему у вас пока еще нет, поэтому сворачивайте налево и перейдите на ту сторону реки по рухнувшей колонне (не забывайте, что подземные реки острова Stros M'Kai чуть ли не все смертоносны – заполняют их то ядовитая зеленая жижа, то раскаленная лава).

После нескольких весьма рискованных прыжков через ямы вы окажетесь в начале длинного коридора, заканчивающегося запертой дверью. Некоторые из плит, устилающих пол у двери, управляют острыми лезвиями, таящимися в стенах коридора. При нажатии на плиту взводится скрытый механизм, лезвие готовится к вылету из паза – когда вы сходите с плиты, оно срывается с места и пробивает вас насквозь. Отсюда проистекает необходимость выработки специальной тактики.

Нужно будет подобрать все грузы, которые, к большому счастью, разбросаны поблизости, после чего надо встать на первую плиту. Затем положить туда груз и только после этого наступать на следующую плиту. Теперь надо положить на нее второй груз и снять груз с первой плиты. Хотя она и поднимется, но механизм спуска будет удерживаться второй плитой, на которой лежит груз (тут прослеживается такая закономерность: механизм не спускается только в том случае, если поднимающаяся плита находится рядом с придавленной, во всех остальных случаях срабатывает ловушка; другими словами, у вас ничего не получится, если вы нагрузите только одну плиту и попытаетесь пройти дальше).



Далее все повторяется: вы размещаете груз на следующей плите, снимаете груз с предыдущей, переносите его на следующую и так далее. Ловушка отключится и дверь в конце коридора откроется, если вы все три найденных груза разложите на трех плитах с рисунком. За дверью вас ждет серебряный ключ – подняв его, возвращайтесь назад и откройте ту дверь, рядом с которой повалена колонна. Пройдя внутрь, вы обнаружите еще одну ловушку с выскакивающими лезвиями из стен. Обойти ее легко – просто поддерживайте равномерный темп, и вы благополучно минуете все лезвия. В конце концов вы дойдете до огромного цилиндрического колодца, по периметру которого в несколько этажей расположены коридоры. Нажмите на переключатель в центре колодца, и все его этажи начнут вращаться относительно друг друга. Потом подойдите к отверстию в полу слева и, пока оно не исчезло из виду, прыгайте в него на верхний этаж колодца.



Неподалеку от того места, где вы приземлились, найдите проход на нижний уровень, причем по этажам передвигайтесь осторожно – широкие лезвия, торчащие из стен, смертельно опасны. Чтобы спуститься еще на один уровень вниз, вам придется повиснуть на краю одной из арок, а потом спрыгнуть вниз в тот момент, когда эта арка совместится с такой же аркой нижнего уровня. На этом этаже вы найдете кнопку, которая открывает проход на дно колодца – ступайте в туннель, ведущий со дна колодца к логову дракона. Дверь в сокро-

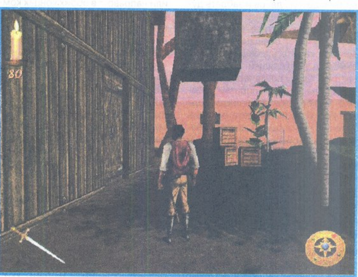


вищницу откроется при вашем приближении, и вы предстанете перед драконом. По своим размером он не уступает тому роботу-гиганту, которого вы встретили в заброшенном городе. Из разговора Сайруса с драконом вы поймете, что намерения последнего были весьма миролюбивыми, но единственная ошибка дракона заключалась в том, что амулет нашему герою он отдать не захотел.

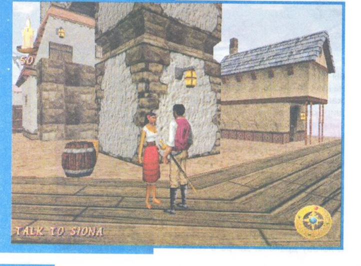
Сразу после разговора дракон атакует вас, причем вы должны учесть, что драться с ним в привычной вам манере бесполезно, так как этого зверя убить обычным оружием нельзя. Поэтому подойдите к центру комнаты и пару раз двиньте своей саблей по горящему факелу – оружие накалится и примет желто-красный оттенок. Ударьте дракона раскаленной саблей, потом вновь накалите ее и вновь ударьте. Очень скоро дракон будет повержен, вы сможете преспокойно взять амулет с душой принца (он лежит на возвышении) и покинуть сокровищницу через открывшуюся дверь. Кстати, если вам на этот момент потребуются деньги, то вы можете брать их – это ведь сокровищница (при этом не забудьте, что больше пятисот золотых вам брать не стоит). При выходе на улицу вам придется столкнуться с несколькими стражниками – можете их убить, а можете просто убежать и идти в город. Это задание вы выполнили, теперь остается лишь заключительная фаза игры.

ШТУРМ ДВОРЦА

Заполучив камень с душой принца, вы идете в городской храм, где уже собрались все участники заговора. Прежде чем двигаться туда, загляните в гильдию магов и потратьте все деньги на эликсиры – так как впереди тяжелейший бой, то без этих снадобий вы пропадете, поэтому экономить на них деньги глупо. Не забудьте наполнить лечебной смесью бутылочку – другой возможности для этого уже не будет. Помните, что лучше перестраховаться, чем дожить до того момента, когда посреди дороги у вас кончатся все припасы. Когда ваш герой будет полностью экипирован, ступайте прямиком в храм – там ожидает вся честная компания. Далее будет показан довольно продолжительный мультфильм, в котором Saban попытается оживить принца. Кольцо верховного мага при вас, камень с душой принца тоже. Колдунья совершила ритуал, который не привел ни к какому видимому результату, за исключением глубокого удивления, написанного на лицах всех присутствующих... Колдунья говорит, что в камне, который Сайрус доставил из катакомб, не было души принца. Только тогда, когда все уже начали было расходиться, Сайрус вдруг заметил что-то необычное в мече принца, который лежал рядом с ним. Оказывается, что душа повергнутого все это время находилась не в камне, а в мече, поэтому в результате ритуала колдуньи ожил не принц, а его меч! После небольшой, но чрезвычайно горячей речи Сайруса заговорщики решили штурмовать остров. Договорились, что пираты во главе со своим предводителем атакуют порт и перекроют все выходы из дворца, а Сайрус направится во дворец и покончит с правлением ненавистного лорда, помогать ему в этом будет новый меч. Итак, мультфильм закончился, а вы оказались перед входом во дворец. Заметьте, что новый меч ровно в два раза эффективнее вашей сабли – теперь, чтобы уложить любого из охранников, вам понадобится в два раза меньше времени. На улице вас встретит несколько назойливых стражников, мимо которых можно пробежать и нырнуть в одну из дверей, ведущих во дворец, но вам еще придется сюда возвращаться, поэтому лучше всех их перебить. Все двери, ведущие во дворец, будут заперты, кроме одной, ведущей в казарменное помещение. Это значит, что, как только вы войдете внутрь, на вас сразу же накинется толпа солдат. Постарайтесь перебить их всех до единого, иначе они будут бегать за вами по всему дворцу и сильно мешать всем вашим действиям.



Когда во дворце вновь станет тихо, поворачивайте на юг и идите вдоль коридора, все время придерживаясь левой стороны. Вскоре перед вами окажется винтовая лестница, которая ведет к двери в кухню. По счастливой случайности дверь оказалась незапертой, а стоящий рядом охранник не в счет. Проходите внутрь и поверните колесо, размещенное на левой стене, в результате большой горшок, загораживающий проход, будет убран с огня. Как вы уже, наверное, поняли, дальше ваш путь лежит через печную трубу, в которую неизвестный доброжелатель предусмотрительно спустил цепь. Единственное, что может вам помешать, так это огонь, который весьма и весьма сильно повлияет



на ваше здоровье. Но эту проблему решить нетрудно – поднимитесь по деревянной лестнице наверх, в кухню, возьмите стоящее там пустое ведро и наполните его водой из расположенной рядом большой бочки. Водой из ведра погасите огонь, и путь свободен.

Запрыгните на цепь и посветите себе факелом, наверху вы заметите большое отверстие, перегороженное каминной решеткой. Вам нужно будет быстренько залезть вверх и сигануть через эту решетку. Если вы задержитесь, то привлечете внимание охранника, стоящего рядом, тогда вам будет очень трудно перепрыгнуть через решетку и отправить его на тот свет. Помещение, в котором вы окажетесь, представляет из себя большой зал, в котором вы не раз видели лорда-наместника и его телохранителя. Места для маневра здесь много, поэтому вам не составит большого труда покончить с четырьмя охранниками, страстно желающими скрестить с вами клинки.

В дальнем конце залы вы увидите вход в комнату, попасть в которую можно, только пробежавшись по люстрам. Дело в том, что обе двери, ведущие в эту комнату, заперты. Заберитесь на парапет в западном конце залы и прыгните с него на ближайшую люстру, потом разбегитесь и прыгните на соседнюю, а оттуда уже рукой подать до комнаты в восточной части помещения. Внутри вас поджидает парочка солдат, охраняющих серебряный ключ, которым можно открыть чуть ли не все двери дворца. Возьмите его и отоприте одну из дверей, ведущих из этой комнаты.

Под парапетом, с которого вы начали свое путешествие по люстрам, находится еще одна запертая дверь – откройте ее и заходите внутрь. Вы окажетесь в большом цилиндрическом помещении с расположенным в центре подъемником. Перебейте всех мешающих вам стражников и взойдите на площадку. Дерните за рычаг, и подъемник доставит вас наверх, где, пользуясь найденным серебряным ключом, отоприте дверь и выйдите наружу. Там расположен переключатель, который опустит лифт, ведущий на крышу дворца, откуда губернатор со своим верным телохранителем решили дать дёру, пересев на воздушный шар. Как только лифт опустится, спускайтесь вниз и выходите наружу (это можно сделать через дверь, находящуюся в большом помещении к востоку от комнаты с подъемником). Оказавшись на улице, откройте ключом большие ворота, ведущие к лифту, и поднимайтесь на нем наверх.



Итак, вы на финишной прямой. На узкой площадке рядом с воздушным шаром вас встретит Dram – телохранитель губернатора (незадолго до этого момента глотните зелья силы и защиты). После нескольких удачных выпадов злой эльф вновь ускользнет от вас, устроив магический фейерверк. Теперь дорога свободна, и вам лишь остается забраться на воздушный шар, после чего настанет время схватки с самим лордом. Несмотря на свою комплекцию, губернатор окажется на удивление хорошим фехтовальщиком – конечно, не таким, как вы, но все же справиться с ним будет нелегко. Последний выпад... и лорд бросает свой меч и с демонстративной уверенностью сдается в плен.

Неожиданная выходка противника невольно ошеломляет нашего героя – губернатор причинил его народу очень много зла, мало того, сам Сайрус в поисках злодея избегал сверху донизу весь дворец, а теперь негодяй нагло ухмыляется ему в лицо, да еще и заявляет, что по законам рыцарской чести, если один из сражавшихся признает свое поражение и бросает оружие, то другой, если он, конечно, человек чести (а Сайрус как раз к таким людям и относится), не имеет права убивать его, а обязан взять в плен...

Замешательство доблестного вояки оборачивается неприятностью – сзади, откуда ни возьмись, материализовался Dram и приставил к горлу Сайруса кинжал. Теперь уже становится ясно, почему губернатор совершил столь необычный поступок – он просто тянул время. Да, лучший военачальник императора не только ловок, но и очень хитер, он предусмотрел все, кроме одного – меч, брошенный Сайрусом, оказался живым. В результате из этой передряги выберется лишь тот, кому и было положено, то есть Сайрус. Отважный искатель приключений, путешествуя по пещерам, свои прыжки довел до совершенства, а сейчас ему настало время вновь блеснуть своим искусством – в результате он приземляется на мостовой города, а воздушный шар вместе со своими пассажирами разбивается вдребезги.



На этом история про храброго красногвардейца заканчивается, его родина становится местом, где будет готовиться свержение власти императора. Сотни и тысячи жителей, не согласных с жестоким режимом, воцарившимся в стране, будут стекаться сюда и пополнять ряды восставших. День, когда они объявят войну империи и изгонят ее солдат со своей земли, придет, но случится это еще не скоро.



Дмитрий Бурковский

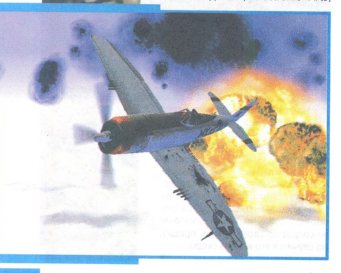
WORLD WAR II FIGHTERS

РАЗРАБОТЧИК	Jane's Combat Simulations
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ВЫХОД	декабрь 1998 г.
ЖАНР	авиасимулятор
ТРЕБОВАНИЯ	P–200, 32 Мб, обяз. 3Dfx
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК	★★★★★★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	9.5 Тот редкий случай, когда «самый красивый» значит «лучший»



ПРОЩАНИЕ С «ЛЕГЕНДОЙ»

Давно это было. Трехмерные ускорители только входили в нашу жизнь, процессоры ни с чем не справлялись, памяти, как всегда, не хватало. А Jane's, потрясшая игровую общественность ATF и Apache Longbow, упрямо вела разговоры о том, что в новом проекте на тему Второй мировой войны изделие под маркировкой 3Dfx или что-то наподобие этого просто необходимо. На недоуменные вопросы игроков и журналистов они отвечали: «Зато у нас будут самые красивые облака». Звалось обещанное чудо Fighter Legends, и уже тогда картинки из игры вызывали учащенное сердцебиение, подбадриваемое умелой рекламной политикой издателя, Electronic Arts, в духе «то ли ещё будет». Потом неожиданно (как, впрочем, и всегда) пришла весна 1998-го, а вместе с ней – смена названия и концепции, сопровождаемая страшными словами об отсутствии такой популярной динамической кампании и о предполагаемых системных требованиях. Еще позже где-то в суматохе осени и выставок проскользнула «бета», сверкнула электронами демоверсия, а вот на посадку под гром зениток и аплодисментов заходит и сама игра.



О ГЛАВНОМ

Рассказывать о World War II Fighters и не начать разговор с графики было бы кощунством. Она потрясает. Причем осознание это приходит не медленно и постепенно, как в случае с Apache-Havoc, а сразу и навсегда. Блики солнца, глянцевые поверхности, четкие текстуры, отсветы выстрелов и вспышки взрывов, правильные тени и прозрачный дым – ко всему этому мы уже успели привыкнуть. Тем более что screen-shot'ы прекрасно позволяли всё это оценить. Но всё-таки у любого «гурмана» и эстета компьютерной графики при виде живой картинки на секунду перехватывает дыхание – такой реализации не ожидал никто. Движок «играет» на полную мощность и к тому, что принято называть стандартным набором эффектов ускорителей, добавляет абсолютно новые и потрясающие вещи. Сыплются гильзы, взрывы поднимают фонтаны грязи и снега, отваливаются куски обшивки, на фюзеляже четко видны следы от пуль – перечислять можно долго. Но две вещи запомнит каждый. Облака и пламя. Это... это непередаваемо. А когда в предзакатном небе, обволакиваемом тяжелыми грозовыми тучами, дюжина «Мессеров» пытается перехватить лишь с виду неповоротливые «Лайтинги», уже заходящие на цель... Глухо бьют зенитки, внизу суетятся люди, из-под облаков выплывают самолеты сопровождения. Размеренно шумит мотор, но только он и спокоен в этом аду. Небо покрыто вспышками, дым затрудняет обзор, о чем-то своем хрипит радио и поют пули, трассеры выстрелов ткут непонятную сеть. Это просто надо видеть. Видеть и пережить.

Конечно, движок не идеален, единственное расстройство WWIIF – модели наземной техники. Они бы составили честь любому другому авиасимулятору, но всё-таки с исполнением главных действующих лиц конкурировать не могут. Да и после Apache-Havoc хотелось бы большего. Видно, Razorworks избаловали нас своим творением, и теперь скользящий по земле танк с неподвижными гусеницами выглядит как-то дико. Хотя, повторюсь, это не критично, в любом случае картинка почти идеальна. Здесь, правда, возникает другой вопрос, и озвучить его я немного стесняюсь. Во что же выливается подобная красота? Эх, лучше было бы действительно не спрашивать. PII-350 с Voodoo II спокойно выдает в 800x600 порядка 30 кадров в секунду при свободном полете на большой высоте. И от 14 до 6 кадров во время серьезного боя у поверхности. О том, как это сказывается на управляемости и точности попаданий, лучше тоже не распространяться. Хотя обвинять авторов как-то рука не поднимается. Уж больно всё красиво. К тому же, им и так пришлось от многого отказаться в угоду производительности. Первым под нож попал частый лес, позже к нему присоединились поддержка трехмерного звука, горящие деревья и технология Force Feedback. Насчет последних двух ситуация всё-таки до конца не ясна – ведь на ECTS всё это было и прекрасно работало! Не понравилась реализация или не успели доделать до Рождества? В любом случае, и так получилось на порядок лучше, чем у конкурентов. И вообще, ну о чем тут можно говорить, когда даже заставка уступает внутриигровой графике!

ТАМ, ГДЕ НАС НЕТ

Разумеется, в этой версии войны СССР участие не принимал – в интерпретации Jane's победу одержали союзники. Хотя были обделены даже они: из семи само-

летов англичанам выделили лишь один «Спитфаер», правда, его классическую модель, Mark IX. А в общем и целом... Как и следовало ожидать, с диктатом nazi здесь покончили бравые американские парни. С техникой, уступавшей даже британской. Ни разу не воевавшие на своей территории. Абсолютно уверенные в том, что именно они и выиграли эту войну. Сильно удивляющиеся, когда узнают, что во Второй мировой участвовал кто-то ещё. Даже не подозревающие, что для кого-то она всегда была и остается Великой Отечественной. Нет-нет, я ничего не имею против. Просто обидно, право слово. Так и хочется сесть за штурвал «Мессера» и начать охоту за совершенно никчемными «Тандерболтами»...

ЕЩЁ РАЗ О ГЛАВНОМ

Чем бы ни хорош был симулятор, главное в любой игре – реализация того, что он, собственно, и симулирует. Нет, речь пока не пойдет о летной модели. Что главное в любой «военной» игре? Правильно, сражения. В WWIIF они наличествуют. Причем то, как они выполнены, заслуживает отдельной похвалы. Воздушные схватки быстры и энергичны, да и обыкновенное бомбометание может принести пару сюрпризов вроде совершенно неожиданного залпа «в лицо» от доселе незаметной зенитной установки. Игра наполнена динамизмом, при этом не превращена в аркаду. Ощущения от пары часов, проведенных в этом мире, самые теплые, и связанно это в первую очередь не с качеством графики (конечно, она играет не последнюю роль, но об этом уже надоело говорить), а с тем, что любой аспект сделан на профессиональном уровне. И даже уже ставшая традицией для авиасимуляторов точечная система попаданий вызывает только сугубо положительные отклики. Более качественного воплощения нельзя и представить – при желании и достаточном искусстве вам вполне по силам «разделать» противника хирургически точными ударами, больше не руководствуясь принципом «куда Бог пошлет».

Только вот вряд ли это будет очень простым занятием, ибо так ругаемый в большинстве игр AI здесь отнюдь неплох, хотя у меня есть сильное подозрение, что местами он просто нагло жульничает. Конечно, «туза в рукаве» у него нет, но только чем ещё можно объяснить, что из десяти оставшихся истребителей поддержки, которые бросаются за последним пилотом противника в охоту, он выбирает для лобовой атаки именно меня? Можете называть это кармой, но только не забывайте в таких ситуациях уходить с его пути – эти самоубийцы никогда не сворачивают! Тем более после очереди, «съеденной» в упор. Зато во время «честных» дуэлей один на один он никогда не преминет зайти в спину, особенно, когда вы заняты его напарником, а крикнуть «Watch your six!» уже некому. К тому же и сами напарники ведут себя на редкость умно и являются, ко всему прочему, отменными стрелками. Тем более бесит неспособность компьютера к грамотному управлению в «мирных» ситуациях. Как вам вот такая картина? Задание по сопровождению бомбардировщиков. Всё спокойно, все в строю. И тут голос оператора: «Wing 2 bailed out». Судорожно бросаю взгляд вбок и вижу три дымящихся силуэта далеко внизу. Просто столкнулись. Угу, втроем. С чего бы это?

ДЛЯ ВСЕХ

Несмотря на всё, что было сказано выше, игра не сложна. Скорее, она демократична. Разумеется, тот, кто не ищет легких путей, всегда готов к любым испытаниям, и WWIIF ему не помеха. Любой же начинающий пилот может отключить большинство опций, стать злым и бессмертным. Если вам совсем лень либо возникло желание просто посмотреть «кино», доверьте свою виртуальную жизнь автопилоту (!), который без проблем может не только совершить взлет и посадку (!!), но даже провести образцово-показательный (в его понимании) воздушный бой (!!!). Разумеется, ни о каком реализме здесь речь не идёт, просто чертовски приятно, особенно, если учесть любовь некоторых компаний (не будем называть их по именам) к привнесению в жизнь обыкновенного игрока дополнительных и ничем не обоснованных сложностей.

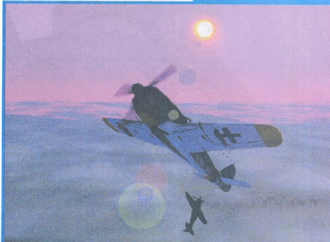
Этим не грешит и лётная модель, в которой многие факторы просто не учитываются. Конечно, это не превращает WWIIF в аркадный авиасимулятор вроде MiG-29 или того же Comanche, но и до «hardcore'ности» SU-27 и Flying Squadron ему далеко. Что же, и на этом спасибо. Такой подход лишь на руку игре, он позволяет принять в свои ряды не одного нового поклонника. Тем более что и такие вещи, как взлет и посадка для прохождения миссий факультативны – после выполнения основной части задания в дело вступает волшебная клавиша **Escape,** и добро пожаловать на следующий участок фронта! Само по себе это приятно, тем более что подавляющее большинство игроков никогда не станут выполнять все задания до конца, ведь к увеличению общего числа сбитых машин и к получению очередного звания это не приведет, так как здесь нет ни первого, ни второго.





ТА САМАЯ ЛОЖКА ДЕГТЯ

Вот мы и подошли к самому печальному абзацу. Впрочем, для кого как. Как вы уже поняли, кампания в WWIIF – это просто ряд фиксированных миссий. Никак повли-

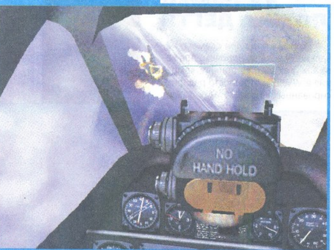


WORLD WAR

ять на ход войны вы не сможете, да и «получить» новое задание можно только во встроенном редакторе. К тому же игрок абсолютно обезличен – у него нет не только имени, но даже банального счетчика летных часов и сбитых самолетов, что уж совсем немыслимо в современном авиасимуляторе.



Трудно оценивать такой довольно странный подход. Кто-то считает, что Jane's просто не успели, кто-то злобно замечает, что у них просто ничего путного не получилось. Сами же разработчики придерживаются стандартной в таких случаях позиции: «Мы не хотели, чтобы игрок что-то пропустил или ему стало скучно от однообразия случайно



создаваемых заданий». Конечно, это не объяснение, тем более, что сами миссии в любом симуляторе на тему Второй мировой всегда были и будут предельно похожими друг на друга, ведь ничего нового придумать нельзя. Бой, разведка, удар, перехват и эскорт – всё, любой алгоритм нормальной кампании в реальном времени справился бы. Эх, если бы всё было реализовано так, как это сделано «хотя бы» в European Air War или Apache-Havoc! Тогда уж точно World War II Fighters не избежала бы участи получения титула The Best Ever AirSim. А так это просто лучший авиасимулятор на данный момент.

Конечно, можно долго рассуждать о том, что отсутствие нормальной кампании и «истории жизни» пилота – это гвоздь в гроб играбельности. Однако, как заметил один мой знакомый, «интересность» на 80 % определяется и «делается» самим игроком. И если вам просто нравится сам процесс воздушных сражений и его реализация умельцами из Jane's, нужно ли «опускать» хорошую игру? Вряд ли. Но кто знает, может, вам мои доводы покажутся малоубедительными. Что ж, на вкус и цвет...

ОСОБЕННОСТИ УПРАВЛЕНИЯ И СОВЕТЫ

Ту раскладку клавиатуры, которая используется в WWIIF, принято называть классической. Но за годы создания авиасимуляторов выработалось множество стереотипов не только в отношении расположения клавиш управления, и один из них гласит: если хочешь получить от «леталки» максимальных результатов, обзаведись джойстиком и педалями. Тем же, кто осваивает этот мир с клавиатуры, следующие рекомендации будут полезны.

ВЗЛЁТ

Если вы начинаете игру на поле аэродрома (что случается довольно редко), то в первую очередь запустите двигатели (клавиша **E**) и отпустите тормоза (**B**). Медленно увеличьте газ (цифрами от **1** до **8**) до 25–40 %, и выруливайте (**<** и **>**) на взлетно-посадочную полосу. Остановитесь и дождитесь сообщения наземной службы о разрешении взлета. Увеличьте мощность до 80–90 % («кувырок носом» вам здесь не грозит) и отпускайте тормоза. Как только скорость будет достаточной, медленно, чтобы не сломать хвостовое оперение, отрывайтесь от земли. Как только достигнете необходимой высоты, немного сбросьте газ и включите фиксацию определенного угла атаки (**S**). В большинстве случаев вы отправляетесь на задание небольшой группой, так что лучше всё-таки держать строй. Если вы не являетесь сторонником полного реализма, можно включить автопилот (**A**). Он не только доставит вас до цели, но и может (правда, редко) самостоятельно завершить миссию.

ПОСАДКА

Несмотря на то что, как уже отмечалось выше, сама посадка является необязательным занятием, иногда по ходу миссий вам всё же придется заглядывать на родную базу. Хотя бы для того, чтобы пополнить запасы топлива и вооружения.

В том случае, когда вы, возвращаясь на аэродром, заранее приготовились к посадке, сбросив высоту и скорость, можно просто направляться к любой свободной полосе. Если же поле прямо под вами, то исполнять роль камикадзе не стоит – лучше потерять время, а не самолет или жизнь. Просто сделайте один большой круг – сбросите и лишнюю скорость, и лишнюю высоту. Итак, медленно снижаясь, постарайтесь выровнять курс и держать крылья прямо. Опустите газ до 20–30 % и выпускайте шасси (**G**). Если ускорение велико, то делать это следует в самый последний момент, а то возникнет шанс лишиться возможности мягкой посадки. Можно помочь себе притормозить, регулируя закрылки (**F** и **V**) либо сделав несколько резких «бросков» в сторону. Однако самый лучший (впрочем, и самый рискованный) приём следующий: сбросьте скорость до нуля и сильно приподнимите корпус самолета, как бы для совершения «мертвой петли», и через пару секунд, не доходя до зенита, выровняйте машину. Правда, старайтесь не слишком сильно менять высоту полета – есть возможность сорваться в штопор. В любом случае, как только вы достигнете полосы, начинайте медленно снижаться, одновременно максимально снизив скорость. Положение самолета во время касания бетона зависит от его типа, но основной принцип здесь такой: садиться надо на те колеса, которые являются основными. Т. е., если вы за штурвалом «Мустанга», самолет следует наклонить чуть вперед, если же ведёте турбореактивный «Мессер», то назад. Как только вы полностью окажетесь на земле, используйте тормоза и глушите мотор. Покиньте взлетную полосу, если это необходимо.

Кстати, садиться можно и со сломанным шасси, и не только на аэродром. Только в случае посадки на брюхо постарайтесь всё-таки до максимума снизить скорость, когда вы уже находитесь около земли. Если у вас есть запас высоты, а до базы всё равно не дотянуть, лучше начать как можно резвее опускаться вниз, поддерживая при этом постоянную скорость, иначе в один прекрасный момент вы поймете, почему самолет времен Второй мировой имел всё-таки не совсем планерную конструкцию.

ВОЗДУШНЫЙ БОЙ

В WWIIF существуют два основных способа слежения за целью: так называемый padlock, когда противник «ведется» вашим взглядом (**L**), т. е. всегда находится в центре, и намного более упрощенный (и менее реалистичный) метод, когда местонахождение цели отмечается указателем.

Второй способ наиболее прост и предпочтителен, тем более что необходимая вам информация со всеми характеристиками самолета отображается в правом нижнем углу вместе с крупным планом «жертвы». Это позволяет без особых проблем корректировать стрельбу – всегда видно, куда пошли пули и чем был занят противник в этот момент.

Какой бы способ вы ни избрали, вначале надо эту самую цель найти. Этим занимается довольно большое количество клавиш управления, в частности – режимы переключения типа объекта (воздушная цель – **H**, наземная цель – **J** и основная цель – **K**) и выбор следующего противника данного типа (**Enter**).

Для того чтобы вы знали, кого именно вам надо уничтожить, под изображением неприятеля, гибель которого критически важна для выполнения миссии, всегда есть надпись «Objective».

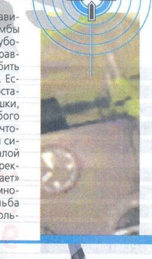
ТАКТИКА СРАЖЕНИЯ

Само собой разумеется, что во времена Второй мировой никаких сложных систем вооружения не существовало и не могло существовать. Конечно, уже стали появляться неуправляемые ракеты и турбореактивные самолеты, но ни о какой электронике не могло быть речи. Любая игра – это упрощение реальности, но и здесь ничего сложнее выбора оружия (скобки [и]) в ваши руки не дадут, и не надейтесь. В бою приходится уповать только на собственные силы, поддержку напарников и ошибку соперника. AI в схватке один на один придерживается убийственной тактики постоянного захода вам в спину, поэтому, если у него нет напарника, бой оканчивается нескоро, хотя и в вашу пользу – достаточно просто повторять все его маневры, и вы, в конце концов, сами окажетесь у него за спиной независимо от маневренности и скорости самолета. Если же неприятелей много (а обычно так оно и есть), подобная тактика может привести к весьма печальным последствиям. Собственно, обычно бой сводится именно к единичным дуэлям, поэтому, чтобы не быть неприятно поражённым очередью в спину, рекомендую чаще менять цель. Во-первых, всегда есть шанс дать залп по тому, кто не готов; во-вторых, вдруг вы поймаете того, кто как раз собирался нажать на гашетку, наслаждаясь видом вашего хвоста?

К общим советам следует отнести рекомендацию не стрелять на расстоянии больше 700 метров по истребителям и перехватчикам, а также наземным целям – это впустую потраченные патроны. Также всегда стоит использовать упреждение и не открывать огонь, если самолет противника проносится вплотную мимо вас на поперечном курсе – соображения те же. Кстати, всем новичкам (и не только) очень рекомендую всё же поставить в меню опцию Triple или Unlimited Ammo, это заметно облегчает жизнь.

Кроме стандартных приемов ведения воздушного боя всегда можно воспользоваться слабостями AI. Так, если сбросить противника нет никакой возможности, то с каждой «мертвой петлей» старайтесь всё больше приближаться к земле. В 70 % случаев неприятель просто разобьет свою машину, не войдя вовремя в пике. Если целью миссии является уничтожение определенных самолетов, а этот самый самолет нагло от вас уходит и догнать его нет никакой возможности, то попробуйте дать длинный залп в его сторону, быть может, он заинтересуется вашей персоной. В том случае, когда и это не помогает, попросите заняться им пилотов на самолетах поддержки (**Shift + A**). Кстати, это относится и к неподвижным целям (**Shift + G**).

Уничтожение наземных объектов без помощи напарников требует некоторой сноровки, и в первую очередь – умения правильно заходить на цель. Способ захода зависит от типа вооружения. Бомбы лучше всего сбрасывать в глубоком пике, так надежнее, а неуправляемыми ракетами следует бить с ходу по колонне противника. Если же в вашем распоряжении остались только пулеметы или пушки, то не надо отчаиваться: любого противника всегда можно уничтожить. Лучший способ в данной ситуации – бреющий полет на малой высоте, когда очередь не корректируется, а как бы «пропахивает» цель. Поверьте, этот приём намного эффективнее, чем стрельба в одну точку, иначе бы и не использовался до сих пор.





СВОБОДНЫЙ ПОЛЁТ

Весьма полезными во время сражений и в стадии перемещения к ним являются такие функции, как выбор маршрута для автопилота (**Q** и **W**) и ускорение (**C**) или замедление (**Shift + C**) времени. Последнее особенно полезно для точного прицеливания, когда вы просто не успеваете среагировать на приближение противника. Также не забывайте о возможности (конечно, если вы её включите в меню) восстановить самолет после катастрофы (**Alt + R**) и занять место любого другого дружественного вам пилота (**Alt + P**) – иногда это здорово помогает.

Если вы поклонник полного реализма, то можете попытаться спрыгнуть с парашюта (**Alt + Shift + B**). Хотя, повторюсь, в игре это не нужно – если вас сбили после того, как вы завершили миссию, то всегда можно выйти через основное меню, если же миссия ещё не закончена, то и катапультирование ей не поможет.



Дмитрий Бурковский

APACHE-HAVOC

РАЗРАБОТЧИК	Razorworks
ИЗДАТЕЛЬ	Empire Interactive
ВЫХОД	декабрь 1998 г.
ЖАНР	авиасимулятор
ТРЕБОВАНИЯ	P-166, 16 Мб, обяз. D3D-уск.
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК	★★★★★★★★★★
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	9.2 Просто лучший вертолетный симулятор на данный момент

YOU ARE CLEAR TO TAKE OFF

С самого начала игра была очень странным проектом. Во-первых, из-за названия – возможность управления российским боевым вертолетом встречается редко, на моей памяти до сих пор было всего лишь три подобных продукта.

Во-вторых, из-за обещания авторов создать самый совершенный графический движок – всем известно, насколько сложно сделать качественный вертолетный симулятор, ведь сражения происходят на сверхнизких высотах и алгоритм прорисовки ландшафта должен быть очень мощным.

В-третьих, странным было и то, что команда создателей Razorworks обитает в Оксфорде, следовательно, ни к Apache, ни к Havoc никакого прямого отношения не имеет.

Неудивительно, что и интерес к игре то возрастал, то понижался в зависимости от поступления новых фактов и картинок. Соответственно изменялось и мое отношение к проекту: от удивления представленным на E3 до разочарования увиденным во время ECTS и, наконец, до повторного удивления от знакомства с бета-, а теперь уже и финальной версией игры. И знакомство это, как вы видите по рейтингам, не разочаровало. Но об этом чуть позже, сейчас же немного о главных «действующих лицах». Выбор AH-64D Apache Longbow и Ми-28Н Havoc-B не случаен. Обе эти машины практически идентичны другу. В отличие от камовских Ка-50 и Ка-52 (более известных как «Черная Акула») с так называемым двойным винтом, создатели и Apache, и Ми-28 использовали «классическую» конструкцию со стандартным задним винтом, не позволяющим вертолету пойти в бесконтрольное вращение вокруг своей оси и обеспечивающим свободное скольжение на месте. Более того, схожесть этих двух моделей породила в рядах американских военных специалистов стойкую уверенность, что Ми-28 просто был «содран» с Apache. Отчасти благодаря этому давлению и желанию создавать только свое в 1986 году Министерством Вооруженных сил СССР было принято решение использовать в дальнейшем именно Ка-50, а не Ми-28, лишь немного уступающий первому по характеристикам, но намного более дешевый и надежный. К счастью, глобального военного конфликта и, соответственно, возможности проверить, кто же был прав в этой ситуации, так и не произошло, а за плечами у обоих конструкторских бюро есть повод гордиться своей продукцией – Ка-50 отличился во время Чеченской кампании, а Ми-28 (точнее, его предшественник, Ми-24) прекрасно зарекомендовал себя во время Афганской войны. Так что припасем «Черную Акулу» и «Аллигатора» для будущих виртуальных разборок с RAH-66 Comanche – сейчас нас ждут не менее увлекательные сражения.

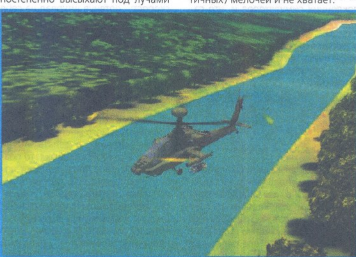


ENEMY ENGAGED

Если честно, оценить Apache-Havoc я смог лишь тогда, когда представилась возможность познакомиться с ним поближе. Как я уже говорил, во время ECTS все это выглядело как-то странно и не увязывалось одно с другим. Вроде бы средняя графика и слова консультанта о «графическом движке нового поколения», разговоры о реальном лесе и какие-то странные зеленые прямоугольники с редкими единичными деревьями по краям, фразы о разнообразном рельефе местности и пологая зеленая долина... Вот и запустив впервые игру, я мысленно поставил графике три балла. Но чем больше я вникал в суть, тем сильнее менялось мое отношение к увиденному. Вначале невзрачный мир через 15 минут ознакомления преображается и становится таким родным и красивым. То, что в первое время только раздражало, начинает радовать глаз. Идея с лесом уже не кажется такой убогой, замечаешь, что берега рек выглядят вполне реально, холмы вокруг действительно похожи на холмы, а после взрыва первой колонны с горючим вообще нет предела ликованию. Но полностью стилем игры я проникся, лишь поставив демонстрационный режим и просидев около получаса перед монитором, делая небольшие заметки и наслаждаясь открывшимся видом. Действительно оценить старание художников и программистов можно только при включении так называемой Auto-Action камеры – ведь во время игры из кабины вертолета не так много и увидишь.

HAVOC

А когда не увлечен боем, а просто наблюдаешь за тем, что происходит на экране, начинаешь замечать и вовсе удивительные вещи. Становятся видны даже надписи на ракетах, а когда снижаешь скорость, замечаешь, что лопасти у вертолета поднимаются и опускаются не только вследствие наклона штурвала, но и в зависимости от величины тяги. Лужи после дождя постепенно высыхают под лучами



солнца, дым легко разгоняется, а если опуститься достаточно низко, то можно заметить, как мощный поток воздуха, создаваемый вращающимся винтом, колышет траву и гонит песок. Корпуса вертолетов идеально копируют оригинал, а подборка текстур полностью соответствует стилю маскировочного окраса той или иной стороны. Скорострельная пушка поворачивается в сторону выбранной цели, а стойки колес сжимаются от тяжести при жесткой посадке... Перечислять можно долго, но самое удивительное, что на таком высочайшем уровне выполнены не только модели основных вертолетов, но и вся техника в игре. Через открытый задний люк транспортного CH-47D Chinook видны боковые иллюминаторы, сквозь которые пробивается свет, а Су-33 после посадки подруливает к ангару и поднимает фонарь кабины. Во всех видах транспортных средств сидят люди, будь то самолет, автомобиль или танк. Окружающий мир строго логичен, и пыль из-под колес грузовиков летит, только если они сходят с бетонного шоссе, а фары по ночам включают все, кроме тяжелой бронетехники, – зачем им свет, если есть приборы ночного видения? Целостность картинки дополняет великолепный звук. Я, конечно, понимаю, что многого, находясь в кабине вертолета, не услышишь – шум винтов, как-никак. Однако все эти условности и вопросы о реализме отходят на второй план, когда слышишь, как в ночной степи трещат о чем-то своем цикады и птицы поют поутру в лесу. Что ни говори, но большинству авиасимуляторов именно подобных (пусть и не очень реалистичных) мелочей и не хватает.

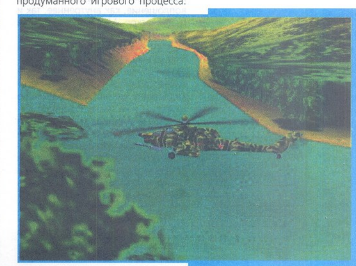
RETURNING TO BASE

Еще более удивительно то, что Apache-Havoc отнюдь не является аркадным симулятором, с Comanche от NovaLogic его нечего и сравнивать. Физическая модель продумана до мелочей, учитывается не только плотность воздуха, общая масса и атмосферные воздушные потоки, но такие редко вводимые разработчиками вещи, как компенсация веса при расходе топлива или так называемые эффекты «вихревого кольца» и «углового стопора» винта. А за возможность посадки со сломанным двигателем методом авторотации вообще стоит сказать авторам отдельное спасибо. Более того, предусмотрен даже «клин» лопастей из-за несовпадения скорости воздушных потоков на предельно малых высотах. А как забавно смотрится беспомощно вращающийся вертолет при потере хвостового винта или сходе с горизонтальной плоскости при попадании в воздушную яму! Особенно, когда за этим наблюдаешь со стороны, а не сам пытаешься выправить непослушную машину.

Следует отметить, что создание физической модели вертолета – одно из самых сложных занятий, ведь приходится учитывать уйму факторов, никогда не берущихся в расчет при создании обыкновенного авиасимулятора. Главное здесь – не сделать ее предельно упрощенной и не переборщить со сложностью. Apache-Havoc более или менее справляется с этими двумя задачами благодаря возможности настройки сложности полета и системы помощи. Можно регулировать всё – от вихревых эффектов до управления радаром. В качестве дани полному реализму можно даже вообще отключить помощь со стороны второго пилота, и тогда вас оставят один на один со стандартными натовскими символами на экране и руководством с подробными характеристиками техники. Тогда пара часов бесплодных попыток угадать, кому принадлежит та или иная единица, не подлетая вплотную, а ориентируясь лишь на данные о скорости, высоте полета и радарной обстановке, вам обеспечена. Можно же, наоборот, поставить режим Easy, и тогда определение цели будет происходить мгновенно, а вместо характеристик станет появляться надпись вроде «вражеский самолет» или «танк союзников». Для тех, кто не любит бросаться в крайности, существует средний режим, тогда ваш напарник будет определять лишь модель техники, а вспомнить, у кого она на вооружении, это уже ваше сугубо личное дело.

MISSION ACCOMPLISHED

Разумеется, что подобные дизайнерские наработки стали бы бессмысленными без качественно продуманного игрового процесса.



APACHE

И здесь Empire приготовила еще один козырь – динамическую кампанию. Конечно, это не ново, и Tour of Duty в симуляторах используется довольно часто, но каждая его грамотная реализация достойна упоминания: ведь куда интереснее наблюдать за развитием конфликта и ощущать свое участие в нём, а не идти по заранее написанному авторами сценарию готовых заданий. Конечно, миссии от этого теряют некоторую разнообразность, но кто на войне гонится за личным интересом? Тем более, как приятно бросить надоевшее патрулирование и отправиться на охоту за вертолетами врага. Или, возвращаясь с операции по переброске груза, немного отклониться в сторону и помочь штурмовикам добить колонну вражеской бронетехники – плюс в том, что вас никто не заставляет выходить на те задания, которые вам не нравятся.



Идея динамической кампании наконец-то получила достойное воплощение, как внутреннее, так и графическое. Мир игры живет на отведенных ему 160 000 квадратных километрах своей, понятной только ему жизнью. День сменяется ночью, рассеивается туман и начинается дождь, постепенно переходящий в ураган. Одновременно в воздухе и на земле находятся сотни боевых единиц, выполняются и срываются операции, гибнет техника и люди. Достаточно только включить динамическую камеру, и становится понятно, что вы только пешка в этой войне, лишь одно из бесчисленных орудий уничтожения.

Что еще можно сказать об игре? Посмотрите на рейтинг, хотя здесь все и так ясно. Конечно, минусы есть, и для многих они критичны – подобный реализм и графика выливаются, как вы уже догадались, в обязательную необходимость трехмерного ускорителя (совместимого с Direct 3D) и совсем не маленькие запросы к железу, и это при том, что игра иногда умудряется притормаживать на машине, явно превосходящей рекомендованную конфигурацию. Что поделаешь, такова расплата за качество. Так что, если вы большой поклонник симуляторов и, что самое главное, располагаете подходящим компьютером, Apache-Havoc для вас. Всем же остальным тоже очень рекомендую посмотреть – подобные игры появляются нечасто.

ОСОБЕННОСТИ УПРАВЛЕНИЯ И СОВЕТЫ

Как и полагается нормальному симулятору, управление достаточно сложно, и в нем задействована практически вся клавиатура. Но для начала достаточно разобраться с основными режимами полета и с работой радаров – все остальное не так важно. К тому же Empire не стала вводить дополнительные трудности, поэтому все нижесказанное относится в равной мере и к Apache, и к Havoc.

ВЗЛЁТ

Вначале запустите двигатели (клавиша **R)**, и отпустите тормоза (**B**). Увеличьте газ (**Q**) до 65–75 % в зависимости от загрузки и плотности воздуха. Как только вертолет достигнет требуемой высоты, развернитесь в соответствии с курсом, увеличивая или уменьшая тягу хвостового винта (**Z** и **X**). Наклоните корпус вперед (**U**). Поддерживайте газ на уровне 85–95 % (**Q** и **A**) и сохраняйте заданный угол наклона по отношению к горизонту. Как только вы наберете достаточную скорость, маневрирование с помощью заднего винта будет не так эффективно и поворачивать вертолет придется, наклоняя корпус вправо или влево (**L** и **R**). Чтобы зависнуть на месте, сбросьте скорость, потянув штурвал на себя и опустив газ до 65 %. Выровняйте положение, добейтесь минимального отклонения и нажмите **H** для поддержания машины в стабильном положении.

ПОСАДКА

Очень рекомендую во время посадки не лететь прямо в сторону предполагаемого места и точно зависать над ним, а делать это по широкой дуге. Во-первых, это позволит вам направить вертолет носом в сторону ветра, а во-вторых, позволит снизить скорость и высоту, что позволяет справиться без риска с управлением в самый последний момент. В любом случае последовательность действий должна быть следующей. Медленно приближайтесь к цели, а когда до нее останется около десяти метров, потянув штурвал на себя, окончательно сбросьте скорость и зависните над площадкой. Опустите газ до 55–60 %, это приведет к тому, что вертолет начнет медленно снижаться. Помогая себе хвостом, выровняйте направление относительно ветра и перед самым касанием земли чуть-чуть отклоните машину назад, чтобы коснуться земли одновременно всеми тремя колесами. Сбросьте тягу до нуля,



заглушите двигатели и поставьте тормоза.

Если время посадки ограничено, то можно в момент зависания сбросить газ до 20–30 %, а затем, перед самой землей, включить двигатели на полную мощность, одновременно дернув штурвал на себя. Но экспериментировать таким образом в спокойной обстановке не советую, мало ли что может случиться.



Большим плюсом вертолета является то, что он может садиться практически на любую поверхность. Если у вас нет выбора и приходится опускать машину на склон горы или пригорка, то нужно делать это боком к склону и лицом в подветренную сторону, а не в направлении вершины, как это может сначала показаться.

РАДИОЛОКАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ

Главное правило современного воздушного боя – выстрелить первым. Оружие становится все более совершенным, и если вам не удастся сразу же уничтожить цель, то второго шанса уже может не быть. Соответственно, одним из определяющих факторов является то, насколько быстро вы владеете системами наведения.

НАЗЕМНЫЙ И ВОЗДУШНЫЙ РАДАРЫ

Радары одинаково функционируют на обоих вертолетах, включаются нажатием клавиш **Insert** и **Home** соответственно. Как вы уже догадались, первый предназначен для обнаружения целей на поверхности, а второй отвечает за состояние дел в небе. Управление обеими системами осуществляется с помощью клавиш дополнительной цифровой клавиатуры (справа), функции в основном одни и те же. Дальность действия радара регулируется клавишами **+** (**плюс**) и **–** (**минус**) на той же клавиатуре, направление – клавишами **2**, **4**, **8** и **6**. Клавиша **1** отвечает за автоматический выбор цели, а если вам необходим ручной режим, то нажмите **0**. Приоритетность целей для наземного радара определяется клавишами **3** и **9**, а наведение на самолет союзников – клавишей **7**. Цель везде захватывается клавишей **Enter**.

TADS И EOS

Это краткое обозначение систем оптического слежения, используемых на обеих моделях вертолетов. Они позволяют навести оружие на цель, не вызвав бешеного воя её антирадарной системы. Требует прямой видимости, зато не позволяет вам «засветиться». Обнаружение и захват цели чем-то напоминает работу телеоператора – вы перемещаете камеру и фиксируете изображение. Вообще-то этим должен заниматься второй пилот, но в связи с его отсутствием эта обязанность возлагается на вас. Разумеется, реальное применение она находит только против наземных целей – захватить таким образом в прицел воздушный объект, обладающий приличной скоростью, достаточно проблематично. Немного о самих системах. FLIR (**Delete**) представляет собой стандартную для обоих вертолетов инфракрасную оптику, использование которой, к сожалению, возможно только при хорошей освещенности, зато такие вещи, как туман и дым ей не помеха. LLLTV (**End**) и DVO (**Page Down**), установленные на Havoc и Apache соответственно, применяются в случаях слабого освещения, в основном ночью. DTV (**End**) используется только на Apache и предназначена для детального рассмотрения объектов с целью определения их принадлежности.

Управление в основном аналогично управлению наземным и воздушным радарами, только клавиши **+** и **–** отвечают за увеличение и уменьшение изображения.

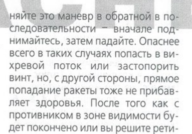
IHADSS И HMS

Эти включающиеся клавишей **Page Up** системы представляют собой ни что иное, как вмонтированное в шлем устройство для визуального обнаружения целей. Информация выводится на стекло непосредственно перед глазами пилота, а пеленгация противника проводится простым поворотом головы в соответствующую сторону. Эти системы отвечают за наведение оружия, поэтому могут быть включены только после активизации последнего (**Backspace**). Управление аналогично любому из радаров.



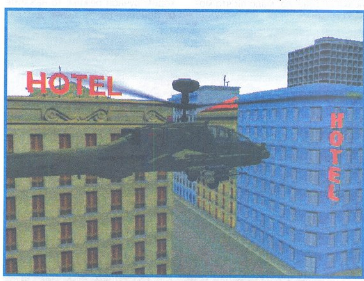
ТАКТИКА БОЯ

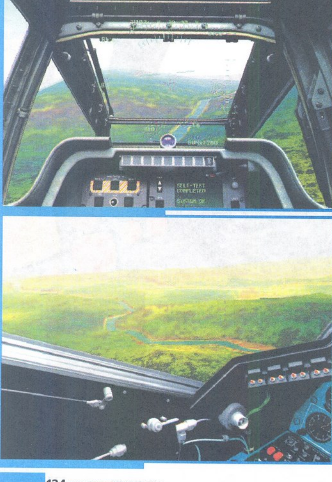
Теперь немного о том, что и когда приходится использовать. Включение радара надо производить как можно реже – это крайний, хотя и наиболее эффективный способ. По возможности применяйте оптические системы, в худшем случае – IHADSS или HMS. Это позволит избежать нежелательного дальнего пеленга, да и цель будет меньше знать о вашем присутствии. Конечно, если вы вовлечены



в жестокий бой, делать что-то уже поздно – применяйте стандартный радар и включайте электронные системы глушения (**I** и **J**), все равно вас уже засекли. Если вы используете помощь второго пилота, то он это сделает за вас, равно как и отстрелит ракетные ловушки (**C** и **F**) при возникновении такой необходимости.

Вообще говоря, способов ухода от опасности в случае поступления сигнала о приближении ракеты достаточно много, но классическим является следующий: если вы обладаете достаточным запасом высоты (80–100 метров), то зависните на секунду на месте, потом резко свалитесь на один бок, сбросьте обороты до нуля, наклоните корпус вперед и идите вниз по длинной дуге. Когда до земли останется пара десятков метров, одновременно с применением противоракетных средств отклонитесь в другую сторону и дайте полную тягу. Если же вы находитесь на предельно низкой высоте, то выполняйте это маневр в обратной в последовательности – вначале поднимайтесь, затем падайте. Опаснее всего в таких случаях попасть в вихревой поток или застопорить винт, но, с другой стороны, прямое попадание ракеты тоже не прибавляет здоровья. После того как с противником в зоне видимости будет покончено или вы решите ретироваться (что в большинстве случаев является самой правильной тактикой), не забудьте отключить радар (**Ctrl + Del**), это жизненно необходимо.





СВОБОДНЫЙ ПОЛЁТ

Следующие клавиши могут оказаться чрезвычайно полезными. **G** включает и выключает автопилот, **W** выбирает следующий пункт назначения. **Y** отвечает за «дворники» при плохой погоде, а **N** – за прибор ночного видения. Но самыми важными являются комбинации **Ctrl + - (минус)** и **Ctrl + + (плюс)**, так как они помогают уменьшить или ускорить ход времени, а нет ничего хуже, чем ждать начала большой операции.

«БОЛЬШАЯ ИГРА»

На выбор предоставляется несколько видов «соревнований» – от свободного полета до специальных миссий.

Есть и Multiplayer, и Apache-Havoc выглядит очень даже неплохо в этом режиме. Сражения чем-то напоминают партизанскую войну, когда никто не решается включить радар – противники на минимальной скорости и высоте «патрулируют» город, прячась за зданиями и ныряя во внутренние дворы. А как приятно дать полный залп в хвост ничего не подозревающему сопернику! Впрочем, режим кампании не менее, а может быть, даже более интересен.

На выбор вам предоставляют три вымышленных военных конфликта – войну Грузии с Турцией, новый кубинский кризис и сражение за независимость Таиланда от Китая. Или наоборот, в зависимости от того, какую сторону вы выберете. После того как вы определитесь с формальностями, вас перенесут на авиабазу. Здесь вы будете проводить большинство своего времени, наблюдая за передвижением войск, ремонтируя и снаряжая вертолеты, выбирая очередное задание.

Видов миссий достаточно много, сами они возникают в зависимости от обстановки на фронте. Так, например, если вы (или кто-то другой) во время разведывательной операции наткнетесь на колонну вражеской бронетехники, то по возвращении на базу вам предложат участвовать в операции по ее уничтожению.

Успех в подобных миссиях определяет не только ваш общий счет и, соответственно, получение очередного звания, но и ваше оставшееся время.

Если вы станете проваливать одно задание за другим, то вас просто спишут в отставку. Если же вы, наоборот, будете «отличником боевой подготовки», то в ваши руки вверят несколько подразделений и допустят к возможности самому создавать новые миссии. Может статься, вам и удастся выиграть войну. Желаю вам в этом успеха!

Никита Акименко, клуб «Game Galaxy»

LIATH

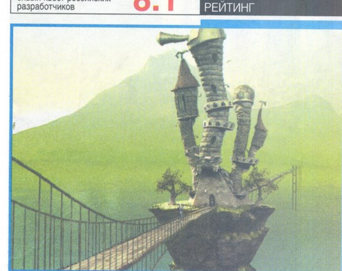
Итак, передо мной лежит новый квест от «третьего лица» Liath. Гложут сомнения насчет качества данной игры, ведь она сделана нашей, российской компанией. Надеюсь, никто из читателей не будет отрицать, что многие отечественные игровые продукты даже и рядом не лежали с лучшими западными игромонстрами. Однако с первых же минут игры поражаешься красоте (см. оценку за графику) и продуманности этого квеста – сделан он очень прилично, если не сказать больше.

Liath – это чистый (так его характеризуют разработчики) квест, где действие происходит в сказочном мире. Технологии в этой игре немного отличаются от традиционных квестовых «движков» – переходы между некоторыми фонами объединяются движущейся камерой. Следовательно, когда игрок перемещается по сцене, переход на следующий экран достоверно изображается перелётом (а не скроллингом) камеры для того, чтобы создать полностью связную картину действия.

Сюжет достаточно закручен – действие происходит в сюрреалистичном мире фантазий. Сие означает, что в этом самом мире удивительно сочетаются, приобретая фантастические оттенки, и современные технологии, и магия средневековья, и города, и болота с лесами, и пустыни – в общем, все то, что необходимо для полного погружения игромана в этот великолепный продукт, еще раз отметим, российской компании. Думается, что игра составит достойную конкуренцию лучшим западным образцам.

Важное замечание: в целях универсальности прохождение писалось по западной, англоязычной версии игры.

«Амбер»	РАЗРАБОТЧИК
Project Two Interactive	ИЗДАТЕЛЬ
январь 1999 г.	ВЫХОД
квест	ЖАНР
P-166, 32 Мб, DirectX 5.0	ТРЕБОВАНИЯ
★★★★★★★★★★	ГРАФИКА
★★★★★★★☆☆☆	ЗВУК
★★★★★★★★☆☆	ИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Безусловно, самый красивый квест российских разработчиков 8.1	ОБЩИЙ РЕЙТИНГ



ПРОХОЖДЕНИЕ

Итак, прослушав, наконец, все инструкции и напутствия, вы предоставлены сами себе. Осмотритесь – что это валяется на полу? Ага, это колечко, да не простое, а волшебное. Подберите его и положите к себе в инвентарь. Теперь осмотрите полки – можно взять оттуда кислоту, иголку, свечу и магический переводчик, он поможет читать непонятные надписи и тексты. Больше ничего интересного в лаборатории нет, пушка и горелка на данный момент практического смысла не имеют. Выходите из лаборатории.

Вы в тюремной камере, как раз сейчас вам пригодится что-нибудь из магии. Ага, есть в вашем арсенале заклинание, Unlock называется. Его-то и используйте.

Что это за сундук? Надо обязательно в нем порыться. Возьмите карту, записку и ножик. Теперь вперед, к мосту. Как вы думаете, что случилось с мостом? Нет, его не взорвали и он не обвалился, просто вы его не видите. Используйте заклинание Illusion, и мост снова появится. Переходите через пропасть. Перед нами карта мира, выбирайте, куда пойти. Пойдете вы, конечно же, в город (Town of Azerethus).Заходите в магическую лавку – она прямо за спиной. Около камина стоит кочерга, берите сей полезный предмет и с его помощью достаньте с полки магическую батарейку. Теперь можно и поболтать с хозяином. Поговорите с ним, узнайте свежие новости – он расскажет, что в последнее время дела идут так себе, а также посоветует держаться подальше от таверны Грэга. Туда-то вам и нужно. Выходите из магазина, идите направо, теперь к памятнику и напрямик к таверне. Заходите туда и болтайте с Грэгом, хозяином таверны. Возвращайтесь в магазин и покупайте (используете деньги на хозяина магазинчика) волшебный горшок и палочку. Теперь идите в библиотеку и разговаривайте с девушкой по имени Leenah. После знакомства и разговора выходите из библиотеки и шествуйте к городским воротам – надо вернуться к магической лавке и пойти налево.

Вы оказались на огромном дереве перед входом в не менее огромное дупло, войдите в него. Посреди дупла стоит кальян, а вот он-то вам как раз и не нужен. Вам нужно порыться в кровати и найти там крутой магический камень. Берите его и идите назад в город. Теперь необходимо навестить некоего Dorian'a. Идите на площадь к памятнику, а затем налево вверх. Поговорите с мужичком – оказывается, он историк. Он попросит помочь прочесть один древний манускрипт, взамен же обещает пропуск в библиотеку. Берите манускрипт и уходите. Идите к водонапорной башне, которая расположена прямо за таверной. Поднимайтесь и используйте на баке заклинание Water Elemental. Выходите и идите к уже знакомой вам лаборатории. Не входя в нее, надо включить охлаждающую систему, то есть повернуть кран. Рядом находится рычаг включения энергии, его тоже поверните. Вы включили магическую пушку, с помощью которой в лаборатории можно зарядить батарейку, что и сделайте. Теперь на экране предметов батарейкой зарядите магический переводчик (вы его нашли в начале игры), а с помощью переводчика читайте манускрипт. Как вы, наверное, уже догадались, дальше идите к историку Dorian'у и отдайте ему перевод. Он вам даст карточку-пропуск в библиотеку. Туда и направляйтесь.



В библиотеке покажите карточку библиотекарю Leenah и проходите направо. Темновато, не

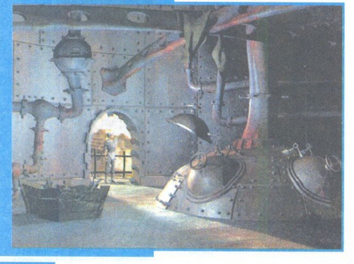


правда ли? Используйте заклинание Dark Vision, теперь можно пройти дальше. Возьмите с подставки книгу – она оказывается очень древней, ее написал волшебник Кондор. Выходите. Надо как-то сделать Лину более разговорчивой. Используйте на нее волшебный камень, который вы нашли в дупле, и она расскажет о своей сестре. Перед выходом из библиотеки захватите со стола шарф.



Идите к статуе на площади. Дождитесь ночи (на экране опций нажмите смену дня и ночи). Теперь используйте на статую заклинание Dispel Magic – оказывается, это не статуя, а Mirande, сестра Лины. Она поблагодарит вас и подарит раковину, с помощью которой вы сможете позвать Миранду. Больше в этом городе пока вам делать нечего.

На карте найдите Smithy – кузницу, вам надо именно туда. Входите в кузницу и поболтайте с кузнецом, которого зовут Peter. Отдайте ему серебряные монеты, он сделает талисман. Поговорите с ним еще раз, и он отдаст вам талисман. Теперь выходите и рядом с домом используйте на вьющееся дерево заклинание Magic Hand, у вас окажется кусочек этого дерева.



Теперь идите к Tikhe – эта та четырехрукая красавица, что проинструктировала вас в самом начале игры. На карте найдите Tikhe`s place – вы там были уже однажды. Заходите в дупло и болтайте с обкурившейся Tikhe. Обязательно дважды спросите ее о реагентах.

На карте найдите место под названием Jeve Lake и идите туда. Чтобы перебраться на остров, надо использовать заклинание Light Step. Теперь из источника наберите флягой воды. При помощи того же заклинания возвращайтесь обратно и направляйтесь в город.

Попав в город, идите в лабораторию – будете делать талисман. Он вам нужен для того, чтобы помочь Грэгу, хозяину таверны, избавиться от призраков. Так, берите свечу и растапливайте ее на горелке, которая стоит на полу в лаборатории. Получите воск, которым надо смазать талисман. Теперь иголкой нарисуйте на воске магический символ. Соедините талисман и кислоту, затем протрите шарфом и, наконец, промойте водой из фляги. Все, талисман готов. Идите в таверну и отдайте его Грэгу. Он будет очень благодарен вам, ведь вы спасли его бизнес. Поговорите с ним еще и снимите комнату. Идите в комнату и поройтесь в сундуке – там вы найдете «кошку» для лазания по стенам и молоток, возьмите их.

Теперь покидайте город и идите к маяку, обозначенному на карте словом Lighthouse. Рядом с ним растет дерево, ритуальным ножом отрежьте ветку, затем включите рубильник. Входите в маяк и поговорите с волшебником Кондором – это он написал книгу, которую вы взяли в библиотеке. Итак, наш герой стал настолько крутым магом и волшебником, что пришел час изготовить себе волшебный посох (где вы видели приличного мага без посоха?). Делать его надо из недавно спиленной ветки и остатков серебра.

Теперь ищите на карте место под названием Driade и идите туда. Рядом с дуплом растет цветок, вам нужно его взять, используя заклинание Magic Hand. Цветок у вас. А сейчас поиграем на флейте прямо в дупло.

На карте найдите Coganna's place и направляйтесь туда. Около дома возьмите паутину с помощью старого доброго заклинания Magic Hand. Входите в дом, поболтайте с хозяином, старым колдуном, пошляйтесь по дому, пока он не выгонит вас с помощью телепортации. А это-то вам и нужно – используйте кольцо, которое нашли в лаборатории. Вот вы и телепортироваться научились.

Отправляйтесь на болото, обозначенное на карте словом Swamp. Используйте на болото кольцо. Теперь по лестнице поднимитесь наверх. Там валяются рецепты заклинаний, соберите их. Внизу возьмите болотный корень при помощи Magic Hand. Теперь будете колдовать: просто используйте горшок, так получается костер. Теперь рецепты: Teleportation – надо кинуть в получившийся котелок две части болотного корня, одну часть цветка и одну часть спиральной ветки, теперь помешать палочкой и затем той палочкой начертать заклинание на посох. По этой же схеме сделайте еще два заклинания: Ern's Joke – две части паутины, одна часть болотного корня и одна часть воды из фляги; Spiritcalling – одна часть паутины, одна часть болотного корня, одна часть цветка и одна часть воды из фляги. Теперь у вас три заклинания на посохе. С помощью заклинания Ern's Joke спускайтесь вниз без вреда для здоровья. Внизу возьмите ключ. Теперь возвращайтесь назад, используя то же заклинание, и телепортируйтесь на берег. Идите в город.

В городе направляйтесь на кладбище. Найдите могилу Аттаны. Примените на крышке гроба изготовленное на болоте заклинание Summon Spirit. Пообщайтесь с Верховным жрецом. Он расскажет вам о ритуале посвящения и даст карточку Дарта. На крышке гробницы написан ритуал (Аттана упоминал о нем в беседе). Таскать с собой каменную крышку вам не по силам, но у вас есть заклинание клонирования (Clone). Теперь, следуя указаниям Аттаны, идите в храм Огня (Temple of Fire).

Предъявите стражнику священный ключ, и он освободит вам дорогу. Пройдите через зал до алтаря и положите на него свою карточку дарта, тогда откроются три двери. В комнате слева от алтаря отыщите символ (это единственное, что там есть, но вы не увидите его, пока не возьмете). Четвертую вам придется открывать кочергой. Найдите там еще два символа. А

теперь сложите все три символа вместе, и получится четвертый. Его надо положить на алтарь Огня... Заберите карточку с алтаря.

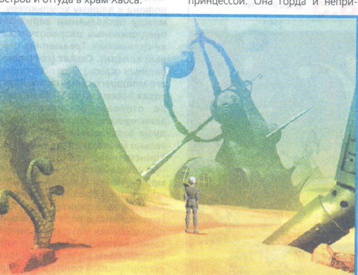
Поздравляю – вы стали настоящим дартом. Вернитесь в зал и, используя веревку, спуститесь вниз. Расправьтесь с гигантским червем соответствующим заклинанием (оно появилось у вас после посвящения). Идите дальше вправо. «Зыбкая дорожка» – галлюцинация. Вы уже сталкивались с подобным явлением и сможете пройти дальше (заклинание Light Step). Отколите киркой кусочек кристалла и возвращайтесь в зал. Для завершения ритуала вам необходимо посетить храм Хаоса. Попасть туда можно через Портал к Небесному острову (на карте – Celestial Portal). Входите в Портал, и перенесетесь к храму. Войдите в храм и увеличьте потенциал алтаря имеющимся у вас заклинанием Enforce. Положите на алтарь карточку и прочитайте клонированный текст Ритуала Хаоса. Теперь забирайте оттуда второй священный ключ и карточку. Теперь у вас достаточно сил, чтобы вернуться в жилище Коганы (Coganna's place).

Уничтожьте Когану ударом молнии. Снимите заклятье с окаменевшей Тильвиллы (вместе с ней вы перенесетесь на поляну Дриады). Но Тильвилла все еще заколдована. Ваши попытки снять заклятье не приносят успеха. Идите к Кондору.

Спросите у мага, как расколдовать Тильвиллу, и он усилит вашу способность. Возвращайтесь к Тильвилле. Теперь вам удастся снять заклятье. Тильвилла отведет вас в замок к отцу. Кхекат, естественно, поблагодарит смелого юношу за спасение дочери и признает своим.

Теперь вам открыт путь в поселение эльфов – Elven Settlement. Поговорите с королем эльфов Тиносом и с Тией – их жилище справа вверху. Найдите Тильвиллу (ее комната – вверху слева) и поговорите с ней. После разговора вам предстоит встреча с Безымянным, который предостережет вас от опрометчивых шагов. Выходите из комнаты, затем войдите снова – Тия расскажет вам о болезни феи и способе ее лечения. После разговора отправляйтесь в замок.

Идите в тронный зал и поговорите с Кхекатом о корабле. Тот согласится дать соответствующие распоряжения, но попросит вас разыскать пропавшую Тильвиллу. Идите в комнату Тильвиллы и возьмите с кровати (слева) ее зеркало (его опять же можно увидеть только после того, как возьмете). Изготовьте заклинание поиска по следующему рецепту: болотный корень, спиральная ветка, вода из фляги, вещь, принадлежавшая пропавшему (в нашем случае – это зеркальце Тильвиллы), серебро. Примените его, и перенесетесь в храм. Здесь вы станете свидетелем исчезновения Тильвиллы. Появившийся Безымянный снова будет убеждать вас в том, что вы не больше чем игрушка в ее руках. Возвращайтесь в замок. Вы чудом останетесь живы после чудовищного удара магической молнии. Безымянный предложит вам сделку. Идите на встречу к Порталу на Небесный остров и оттуда в храм Хаоса.



Выслушайте предложение Безымянного. Увы, вам придется с ним согласиться. Отдайте ему карточку дарта. Время не ждет! Пора отправляться на остров Иве. Но сначала наведайтесь на маяк. Зайдите внутрь и заберите навигационный прибор. Теперь – в доки (Dock's).

Поговорите со сторожем. Похоже, Кхекат не успел предупредить, что вам нужен корабль. Приходится действовать решительно. Воздействуйте на сторожа заклинанием Shock. Идите к кораблю и установите на нем прибор навигации. Плывите на остров.

Пройдите влево. Иве встретит вас неприветливо. Для нее вы – служитель сил Зла. Покажите ей подарок Дриады (Gift), и она отдаст вам волшебное зерно. Возвращайтесь к кораблю. Что?! Эта старая посудина затонула! Вспомните о раковине Миранды, и она явится на зов. Спросите у нее, как выбраться с острова. Затем примените полученное заклинание и возвращайтесь к эльфам.

Поднимитесь в комнату Тильвиллы. Тия возьмет у вас зерно и вылечит фею. Столько всего произошло! Вы чуть не забыли, что Лина рассказывала о каком-то секрете Миранды. Идите в доки. Пройдите до конца пирса и вызовите Миранду с помощью раковины. Спросите ее о ключе, и она отправит вас к принцессе Полуденных земель. Чтобы попасть в Полуденные земли (Lands of Midnight Sun), вам даже корабль не потребуется, достаточно карты. Отразите смертельный луч осколком кристалла. Идите в замок и поговорите с принцессой. Она горда и неприступна. Что же, придется прибегнуть к камню откровения. Она расскажет вам печальную историю. Сообщите ей о смерти возлюбленного. Она потребует доказательств, и вместе вы перенесетесь в город на кладбище. Души любимых встретятся, а вам достанется третий священный ключ. Вы услышите зов мага Крона, который сообщит вам о своем посланнике. Идите к городским воротам. Посланник мертв! Воспользуйтесь заклинанием зомби, и посланник «оживет». Следуйте за ним, и вы окажетесь в пещере Крона.

Здесь последует целая череда монологов. Каждый из персонажей будет стараться привлечь вас на свою сторону. Ваша задача – сделать правильный выбор. Впрочем, Крон не даст вам ошибиться. Вот и сказке конец... ■

Serge

НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ

РАЗРАБОТЧИК	Compedia Ltd.
ИЗДАТЕЛЬ	«Новый Диск»
ВЫХОД	сентябрь 1998 г.
ЖАНР	детский квест
ТРЕБОВАНИЯ	486, 8 Мб
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК	★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.5 Увлекательная игра для детей 6–12 лет



Вы когда-нибудь мечтали создать свой собственный мультфильм? Ну, хотя бы в детстве? Так вот, компания «Новый диск» в игре «Невероятные приключения в Голливуде» любезно предоставила всем нам и, конечно же, в первую очередь нашим детям такую уникальную возможность. Правда, творческий процесс в основном сводится к озвучиванию заранее подготовленных мультипликационных клипов (в конце игры они объединяются в целый мультфильм), но даже это доставит подрастающему поколению (а может, и взрослым) немало удовольствия. Так, голос влюбленного Билли-Трубадура может воспроизвести глава семьи, прекрасной Принцессы – хозяйка дома, а Короля, Кота, Разбойников и др. – остальные члены семейства, включая дедушек и бабушек. А можно и наоборот. Кому кто понравится. Единственное, что омрачило бы радость, так это отсутствие возможности подключения микрофона к вашему компьютеру. Но и в этом случае у вас есть выбор между несколькими вариантами голосов, музыки и гула толпы, предложенных разработчиками. Кроме того, сам звук достаточно качественный. Трехмерная графика придает игре свой особый сочный колорит. Сюжет (составленный по мотивам старых добрых известных сказок) привлекателен, особенно для детей. Например, моего младшего сына (почти 7 лет) после инсталляции программы (которая просит всего 9 Мб на жестком диске!) просто невозможно было оторвать от монитора. Причем его в большей степени заинтересовали головоломки. А вот старшему (11 лет) пришлось по душе озвучивание персонажей. В общем, «Путешествие» действительно можно назвать развивающей и увлекательной детской игрой. Единственное замечание касается музыкального сопровождения при хождении по комнатам. Мне оно показалось излишне мистико-мрачноватым (мотивы известного квеста Myst периодически проскакивали и как бы навевали тревогу). Увы, выбора здесь не дано. Хотя справедливости ради стоит сказать, что мои дети на это особого внимания не обратили. И последнее перед подробным описанием прохождения – пусть младшее поколение сначала повозится с игрой самостоятельно. Тем более что интерфейс достаточно прост и особых проблем не доставит (просто следует внимательно посмотреть вступительный ролик и послушать рекомендации мультяшек Горди и Перчатки). Есть небольшие затруднения, связанные с перемещениями по комнатам (оказывается, не всегда кратчайший путь к цели заключается в движении по прямой), но в ходе игры к этому легко привыкнуть.

А теперь предлагаю вашему вниманию подробное описание прохождения всех сцен, обращаться к которому рекомендую лишь в исключительных случаях.



ВСТУПЛЕНИЕ И СЦЕНА № 1

Основные события разворачиваются в мультипликационной студии. Карьера художника Билли под угрозой. Еще бы, грозный шеф потребовал от него завершения мультфильма к утру, а он, как назло, заснул, и отдуваться за все придется мультяшкам да нам с вами. Так что, оказавшись непосредственно за столом нашего художника-неудачника, «поднимите» голову и осмотритесь вокруг. Вы в комнате мультипликатора (Animator's Room). Для начала щелкните по значку кинокамеры на панели управления игрой. Изучите серо-белую картинку и попробуйте определиться с теми предметами, которые необходимо найти для ее красочного оживления. Теперь отправляйтесь на их поиски. Итак, в комнате мультипликатора можно найти свиток (на столике в центре помещения), кувшин (слева от компьютера), флаг (висит на книжном шкафу, правда, сначала он больше похож на вымпел, но после изъятия действительно превращается во флаг), ведро-бочонок (у двери, ведущей в костюмерную (Dressing Room)). Кроме того, справа от входа в костюмерную попробуйте взять чайник. Он внезапно засвистит, и вам достанется облако пара. Теперь можно вернуться к картине и разгрузиться, поместив найденные предметы на свои законные места (кстати, больше шести предметов за один раз брать нельзя). Далее – в костюмерную. Там снимите три головных убора с вешалки. После чего отправляйтесь в декораторскую (Prop Room), где следует найти колесо от телеги. Оттуда – в коридор (Corridor) и в студию звукозаписи (Sound Studio).

В последней изымите гитару плюс ударные инструменты (барабан). Заполните до конца пустые места 1-й сцены и после ее волшебного превращения в яркую красочную картинку озвучьте клип (если у вас есть микрофон, то сможете записать свой голос). Посмотрите, что вышло (щелкните на значок кадра в правом нижнем углу). Можно переключаться на вторую сцену.

СЦЕНА № 2

Принцип прохождения этой и последующих сцен такой же, поэтому далее остановлюсь лишь на поиске предметов и решении головоломок. Итак, в студии звукозаписи возьмите арфу и динамики. Далее следует выполнить задание «Включить огни» (светомузыка), суть которого заключается в правильном повторении очередности зажигающихся маленьких прожекторов (а можно запоминать и их музыкальное сопровождение). В итоге получите огни, как на дискотеке. В комнате мультипликатора найдите прожекторы. Здесь же выполните задание «Создать мультфильм». Ничего сложного, сначала требуется расставить картинки по порядку согласно сюжетам: гусеница пытается выпить капельку воды, эта капелька падает вниз на землю, в итоге вырастает цветок, с которого улетает пчелка. После создания отдельных сюжетов выстройте их в указанной выше последовательности и получите один связный мультфильм. Награда за труды – телекамера. Далее – в костюмерную (кстати, перемещаться можно не только «пешком», но и с помощью «карты» комнат, а так же заданий, так получится быстрее), где обнаружите туфли Принцессы (на полке с папками), тапочки Короля (на полу), кресло и статую Купидона (на зеркале). Выполните задание «Дизайн костюмов», для чего выберите фигурку Короля и водрузите ему на голову корону (подсказкой в выборе необходимых аксессуаров будут листочки с изображениями героев, что наверху в центре). Затем подберите красную ткань и выкройку по фигуре Короля. Используйте ножницы для изготовления плаща. Получите мантию Короля. Настал черед и Толстой Дамы. От нее надо добиться парика и платья. И в заключение получите волосы Принцессы. Можно «снаряжать» до конца вторую сцену.

СЦЕНА № 3

В костюмерной, выполняя задание «Дизайн костюмов», приобретите шляпы Толстого и Худого Воров, а так же коричневое пальто Худого Вора. Результатом работы над заданием «Шкатулка» должен стать мешок с драгоценностями. Выполняя эту головоломку, необходимо поменять синие и розовые камни местами, подвигая их друг к другу или перепрыгивая через один. Остальные правила игры зависят от выбранного уровня сложности, кстати, их в игре три. В Animator's Room снимите со стены у выхода (Exit) часы, возьмите со стола компьютерную мышь (она превратится при этом в настоящую, как бы оправдывая свое название). Прихватите мусорную корзину (возле стола мультипликатора) и лампу (виднеется в окне). В коридоре внизу выполните задание «Собрать витраж» (собрать из разбитых осколков изображение петуха, звук подтвердит правильность ваших действий). Получите круглое окно. В декораторской найдите дверь (возле черепов с костями) и три маленьких витража: один – в арке над дверью между колоннами, другой – рядом с заданием «Картина» и третий – около факелов со щитом.

СЦЕНА № 4

В комнате мультипликатора взять зеленую ветку дерева (в одном из окон), камыш (в кувшине у компьютера), решить задание «Найти животное» (должна получиться целая корова, которая вам и достанется). Выиграйте в несложной игре «Что спрятано за кирпичами?» дворец (около входа в костюмерную). В коридоре найдите и соберите две мозаики-картины с изображениями мельницы и моста. Затем внизу возле столика и кресла заберите два цветка (точнее, две разновидности, два букета). «Сорвите» еще один цветок в декораторской (поднимитесь по одной из лестниц, на обратном пути его увидите).

СЦЕНА № 5

В комнате мультипликатора возьмите дерево без листьев (в окне рядом с выходом), а также три разных башни (три изображения на кружках рядом с электрочайником). В коридоре внизу прихватите куст без листьев, а в декораторской – две соседние колонны и одну большую башню (последняя находится на перилах при подъеме на вторую лестницу). Выполните в студии звукозаписи задание «Голоса зверей» (подобрать животным их голоса), призом будет статуя льва.

СЦЕНА № 6

Сначала получите приятную новость – вам стал доступен ключ от комнаты директора (Director), где следует изъять: с его стола – бутылку, бокал и сигару, а со стола заседаний – колоду карт после выполнения задания «Карты». Подойдите к сейфу и попробуйте его открыть. Что, не вышло? Ничего страшного, Горди посоветует сначала найти записку-инструкцию (в правом среднем ящике стола директора). Вот теперь отправляйтесь к сейфу и точно выполняйте все указания Горди. Получите статуэтку-птицу. В коридоре возьмите лестницу (ту самую, по которой вы уже неоднократно ходили). В декораторской, сыграв в «Крестики-нолики», заберите череп. Там же надо экспроприировать две пары факелов со стены и голову быка. В костюмерной при помощи задания «Дизайн костюмов» возьмите штаны Толстого Вора, а так же прихватите ботинки возле полки с папками.



СЦЕНА № 7

Опять надо идти к директору, где заберите маленький стол возле камина, сам камин, пальму и кресло. В костюмерной найдите статую женщины (точнее, манекен), а в декораторской – страшную маску, ковер (рядом с головой быка) и колонну (находится там же, что и колонны для 5-й сцены, но только идти следует со стороны задания «Крестики-нолики»). В заключение выполните задание «Картина» (ничего сложного – просто внимательно раскрасьте картину). Вам достанется лицо Босса.

СЦЕНА № 8

Делать здесь ничего не придется. Просто посмотрите на счастливую развязку нашей истории – Трубадур и Принцесса поженились, а шеф мультипликатора Билли сменил гнев на милость, так как созданный всеми нами мультфильм получил ошеломляющий успех! Кроме того, полюбуйтесь на весь мультик от начала до конца и вспомните о приятно проведенном времени за монитором. Одним словом – Happy End!



КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ



PC CD-ROM

BARRAGE

В директории «JUNK» отыщите файл OPTIONS.DAT. (Если не нашли сразу, ориентируйтесь на саму директорию «Barrage».) Используя шестнадцатеричный редактор, отправляйтесь в самый конец этого файла до hex-позиции 414. Нас интересуют три пары цифр по этому адресу. Если вы замените их на «21 21 21», то первые два игровых уровня из шести станут доступны вам на экране выбора уровня. Замените эти значения на «FF FF FF», и это позволит получить доступ сразу ко всем шести уровням.

CABELA'S BIG GAME HUNTER

Alt + Ctrl + B – descriptive boxes;
Alt + Ctrl + R – дождь;
Alt + Ctrl + S – снег;
Alt + Ctrl + T – определить координаты цели;
Alt + Ctrl + W – ветер.

CAESAR III

Деньги в здании Сената

Используйте этот прием, когда вы достигнете опции визита в Senate: в Сенате щёлкните на иконку Emperor. Выдайте себе оплату в 500 denarii (денежная единица в Caesar). Через несколько месяцев, когда вы поднакопите около 3 000, идите на тот же экран и нажмите кнопку «Give to city». Щёлкните на кнопку «all» во время диалога. Затем нажмите «give». Нажмите кнопку «Give to city» снова. Однако нельзя нажимать кнопку «all» вновь, ибо это чревато большими неприятностями.

Количество денег, которые отданы городу, это деньги, которые вы дали перед этим. Так вам достаточно нажать кнопку «give», и ваши сбережения достигнут отрицательного значения. Вам остается повторять свои действия. Продолжайте раз за разом, и вам улыбнется удача. Не бойтесь покинуть Senate screen. Вы всегда можете вернуться и пополнить денежный запас.

Чит-коды

*Для того чтобы задействовать данные чит-коды, щёлкните на колодец правой кнопкой мыши и нажмите **Alt + K**;*

Alt + C – получить дополнительные денежные средства (код действует с ограничением в 5 000 DN);
Alt + V – немедленная победа.

CENTIPEDE 3D

Введите данные коды прямо на игровом уровне и нажмите «return».

wimp – включить/выключить режим неуязвимости;
getalife – бесконечная жизнь;
goto – закончить текущий уровень;
fly – включить/выключить режим свободного полета;
pede – создать поблизости;
Centipede robot – автоматическое движение и стрельба; продолжается до тех пор, пока игрок сам не начнет вновь двигаться и стрелять;
normal – нормальная скорость игры;
slow – замедление скорости игры;
sloww – еще большее замедление;
slowww – значительное замедление;
slowwww – ну очень медленно;
dload – закончить игру и вылететь в Windows'овский desktop.

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Наберите во время игрового процесса **«GONZO1982»**, и вам станут доступны следующие опции:

Shift + V – враг не видит вас;
Shift + X – телепортатор (обозначьте место перемещения мышкой);
Ctrl + I – неуязвимость;
Ctrl + Shift + N – окончание миссии.

DESCENT III

BLIMPIEBEST – получить все оружие, ракеты, энергию и щиты;
FREEITUP – убить всех врагов в текущих шахтах;
MIGHTYAPHRODITE – cloaking device;
YUMMYFUNYON – неуязвимость.

DOMINANT SPECIES

Нажмите ~ (тильду), чтобы получить доступ к текстовому окну, затем можете вводить следующие коды.

ARMOR OF GOD 10000 – дать выбранным юнитам неуязвимость на 10 000 секунд;
FOW – туман войны;
SPAWN CISCO 1 – leader's engineer dog;
TIME .50 – изменить время дня (0 до 1).

DUNE 2000

Для того чтобы без особых проблем вскрыть игру, сделайте нижеследующее.

1. В начале игры немедленно постройте два tiles. Таким образом, вы сможете быть уверены, что существует только одно место в сохранялке, которое следует изменять.
2. Сохраните игру и закончите миссию.
3. Теперь вы находитесь в главном меню. Нажмите **Alt + Tab**, чтобы вскрыть и отредактировать сохранялку, не выходя из игры.
4. Используйте калькулятор, переведя его в режим «инженерный» («scientific calculator»). В игре у вас имелось определенное количество денег. Теперь вам необходимо перевести это число из десятичного счисления в шестнадцатеричное. Для этого введите исходное десятичное значение и переставьте флажок с «Dec» на «Hex». Можно сосчитать и в уме. К примеру, 4 960 даст вам 1 360.
5. Используя шестнадцатеричный редактор, откройте сохраненную игру
6. Отыщите необходимое вам шестнадцатеричное значение – то самое, что мы получили благодаря калькулятору. Будьте внимательны! Помните, что два «самых маленьких» бита идут первыми по порядку. Возьмем наш предыдущий пример. Из суммы наличных 4 960 мы получили шестнадцатеричное значение 1 360. Но искать мы станем не его, а 6 013, т. о. переменив местами. Нашли? Теперь измените его на ffffaa. Это дает максимальное значение наличных, какое только возможно. Опять-таки внимание. Обычно в таких случаях набирают все буквы F, что дает максимальное значение показателя, который вы хотите повысить нечестным способом. Однако в данной игре при наборе ffffff происходит зависание. Самое большее значение, которое можно ввести по данному адресу, не подвесив игру, это ffffee. Но оно не даст вам большего количества наличных, чем ffffaa.
7. Сохраните изменения и закройте файл.
8. Вернитесь к Dune 2000 и загрузите игру.
9. Теперь можете смело сказать: «Чума на оба ваших дома!».

EARTHSIEGE 2

Начните игру со следующим параметром в командной строке: **-SPRUNKOWN** Тогда во время игры вам станут доступны следующие коды:

Alt + Ctrl + N – взорвать находящийся поблизости Mech;
Alt + L – слушать сообщения с кокпита.

Использование данных кодов делает игру нестабильной и приведет к зависанию в режиме «instant action».

EVOLUTION

Нажмите **Ctrl + F**, чтобы открыть диалоговое окно поиска. Нажмите левую кнопку мыши + **Shift + Ctrl**. Дважды щёлкните правой кнопкой мышки на верхний левый угол диалогового окна, как раз ниже title bar'а. Когда появится другое диалоговое окно, напечатайте следующие коды:
xospawn – размножение выбранного животного;
xobfam – увеличивает популяцию выбранного животного;
xocontrolmagic – выбранные экземпляры вражеских животных становятся вашими;
xofeedmeseymouria – демонстрация карт питания;
xokewldewdz – на карте появится портрет группы разработчиков.

EXCESSIVE SPEED

Наберите эти коды в главном меню. Если вы все сделали правильно, то услышите шум.
allcars – все машины;
alltracks – все треки;
ddmissile – полный комплект ракет;
ddturbo – полный комплект;
Turboaddlife – вся жизнь;
addshield – полный щит;
addearthquake – землетрясение небольшого масштаба;
addenergy – полная энергия;
addmine – полный ранец;
addghost – машина-призрак.
Наберите данные коды во время игры:
winrace – вы выигрываете;
Winflygame – вы взлетаете.

EXTREME G2

Приступая к игре, до начала гонок замените свое имя на одно или несколько из следующих:
neutron –гонки, подобные гонкам в фильме «Tron»;
spyeye – вид сверху;
spiral – камера поворачивается;
nitroid – неограниченный Nitro;
misplace – дает лучшее оружие на треках;
mistake – неограниченный запас ракет;
xcharge – неограниченное оружие плюс зарядка щитов;
2064 – футуристические машины;
xxx – увеличение скорости игры;
flick – во время игры видна 1/4 экрана.

FANTASY EMPIRE

Когда вы создаете персонаж, дайте ему имя «JIM WARD» и убедитесь, что между словами «Jim» и «Ward» есть пробел. Это предоставит персонажу почти полную неуязвимость. После вашего первого хода вы получите 999 999 999 золота, также будут полностью заполнены магические орбы. Подобные рождественские подарки ожидают вас в конце каждого хода.

F-16 MULTIROLE FIGHTER & MIG-29 FULCRUM

Приведенные ниже коды работают в обеих указанных играх. Первым делом нажмите **T**, тогда получите доступ к message prompt. Затем напечатайте:
you got what i need– неограниченное количество боеприпасов;
food goes here – перезагрузить самолет;
big gulp – заправить самолет;
youre here forever – неуязвимость;
damn that corner – невозможность разбиться;
chiliburger – починить самолет;
spindive – в вас нельзя попасть;
paperairplane – «бумажный самолетик».

FLIGHT UNLIMITED 2

Для того чтобы рассмотреть границы прохождения миссии, нажмите **Shift+Alt+A**. Вы сможете увидеть очерченные пределы вокруг участка, который вам необходимо облететь, чтобы закончить миссию.

HELLBENDER

STEROID – режим Бога;
IMPUMPD – все оружие;
IMSTUCK – выход на следующий уровень;
MAXMEUP – увеличить силу до 100 %;
TOTLPWR – увеличить здоровье до 100 %;
AUTEM# – перейти к уровню такому-то (после # ввести номер уровня);
URDEAD# – получить оружие (после # ввести номер оружия).

HEROES OF MIGHT AND MAGIC II

101111 – получить золото;
101495 – открыть карту полностью;
123456789 – дает сверхдозу удачи;
1313 – показ поражения;
1911 – возвращает к прежнему сценарию;
32167 – дает пять черных драконов; можете повторять;
844690 – дает кристаллы;
844691 – дает металл;
8675309 – открыта карта полностью;
899101 – дает драгоценные камни;
911 – успешно закончить сценарий.

IMPERIALISM

Удерживая **Ctrl**, щёлкните мышкой на изображении глобуса, затем введите «Pippin», выберите страну красного цвета, и вы получите все ресурсы (предварительно вам потребуется шахта).

KKND 2: KROSSFIRE

Чтобы получить в Krossfire доступ к читам, проделайте нижеследующее.
1. Игра должна начинаться с добавлением к командной строке «**-badnews**». Для этого вам необходимо сделать shortcut к файлу «kknd2.exe». Затем отредактируйте свойства (properties) shortcut'а (**Alt + Enter**). Добавьте «-badnews» в конце строчки. Теперь она должна выглядеть примерно следующим образом:
«C:\Games\KKND Krossfire\Kknd2.exe -badnews»
2. Для того чтобы задействовать читы в игре, нажмите одновременно **Ctrl** и **Tab**. Появится сообщение «Cheats Enabled». Теперь вы можете вводить читы:
Ctrl + M – много денег;
Ctrl + C – выиграть уровень;
Ctrl + F – проиграть уровень;
Ctrl + W – включить информацию о waypoint'ах;
Ctrl + E – отключить информацию о waypoint'ах ;
Ctrl + T – убрать туман войны. (Осторожно! Это может активизировать юниты противника на всей карте.)
Для того чтобы использовать пользовательский файл конфигурации юнита в одиночном режиме, начните игру с параметром «-stats» в командной строке, после чего введите название пользовательского файла. Например:
«C:\Games\KKND Krossfire\Kknd2.exe -badnews -stats justybear»

NASCAR RACING 2

В меню «Quick Race» снизьте уровень вашего оппонента до самого низкого значения, который составляет 80 %, затем в опции повреждения машины отключите повреждения, отключите также желтые флаги, breakdowns'ы и т. п.
Как вы можете заметить, эти изменения окажутся действительными не только для самого режима «Quick Race», но и для «Season Races».

NETSTORM

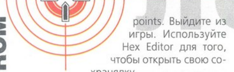
Во время игры войдите в chat box. Введите .cheatorama 8675309. Это позволит вам сыграть в любую миссию из состава кампании, а также даст вам cheat-меню, когда вы нажмете **Esc**.

PAGEMASTER

С помощью данного чит-кода вы можете произвести выбор уровня. В начале Horror'а нажмите **← ↑ ← ↑ «Start» «B» → «A»**. Это перенесет вас в следующий мир. Использовав этот же код вторично, вы попадете в третий мир. Так можно повторять и далее, перескакивая уровни.

PANZER GENERAL 2

Данное хекс-редактирование можно использовать во время Blitzkreig Campaign. В первом сценарии кампании сохраните игру прежде, чем что-нибудь предпринять. У вас должно быть около 500 prestige



points. Выйдите из игры. Используйте Hex Editor для того, чтобы открыть свою сохранялку.
По адресу 00002D80 вы должны увидеть: 0100 0000 0000 0000 0000 0200 F401 1400. «F401» — это и есть ваши 500 prestige points. Измените F401 на DAD6 с тем, чтобы получить 55000 prestige points.

QUAKE 2: GROUND ZERO

Данные коды позволят вам получить новое оружие (вместе с боеприпасами) и бонусы. Используйте их вместе с командой «**give**», как в обычном Quake 2.
ChainFist ETF Rifle, Plasma Beam, Prox Launcher, Tesla, Double Damage, Hunter Sphere, Defender Sphere, Vengeance Sphere, A-M Bomb, IR Goggles, Doppleganger, Ammo for ETF Rifle: Flechettes, Ammo for Prox Launcher: Prox.
Также вы можете ввести: «**give all**» или «**give weapons**» или «**give ammo**»

Список уровней. Используйте их вместе с командой «map», как в обычном Quake 2.

Карты для одиночной игры:
RMINE1 — Lower Mines;
RMINE2 — Mine Engineering;
RLAVA1 — Thaelite Mines;
RLAVA2 — Tectonic Stabilizer;
RWARE1 — Eastern Warehouse;
RWARE2 — Waterfront Storage;
RBASE1 — Logistics Complex;
RBASE2 — Tactical Command;
RHANGAR1 — Research Hangar;
RHANGAR2 — Maintenance Hangars;
RSEWER1 — Waste Processing;
RSEWER2 — Waste Disposal;
RAMMO1 — Munitions Plant;
RAMMO2 — Ammo Depot;
RBOSS — Widow's Lair.

Многопользовательские карты:
RDM1 — The Low Road;
RDM2 — The High Road;
RDM3 — Boxed In;
RDM4 — Razor Close;
RDM5 — Stone Hinge;
RDM6 — Nexus;
RDM7 — Sewer Citadel;
RDM8 — Styx and Stones;
RDM9 — Scenic Overlook;
RDM10 — Great Divide;
RDM11 — Dish It Out;
RDM12 — Fall From Grace;
RDM13 — Roads To Nowhere;
RDM14 — Rogue's Edge.

Дополнительные карты:
RUNIT2, RUNIT3, RUNIT4.

SID MEIER'S GETTYSBURG

Нажмите **Shift + Enter**, введите один из следующих кодов, затем снова нажмите **Enter**. Для каждой из сторон коды разные (Union/Confederacy).
Hancock/Jackson — снять весь стресс;
Mcclellan/Beauregard — увеличить опыт;
Hooke/Longstreet — fortify everyone;
Buford/Stuart — переставить часы на время старта;
Sedgewick/Pickett — ускорить часы, переведя их на время окончания;
Reynolds/Hill — все подкрепление мгновенно;
Halleck/Halleck — режим Computer vs. Computer;
Sheridan/Lee — объединить все рассеянные войска;
Warren/Hotchkiss — увидеть все войска;
Custer/Harrison — увидеть вражеские приказы в сражении.

SWAT 2

Для того чтобы получить доступ ко всем миссиям, вставьте эти отдельные строчки в файл swat2.ini в корневой директории swat2. Теперь вы сможете сыграть их все в режиме «quick play».
SM1=1, SM2=1, SM3=1, SM4=1, SM5=1, SM6=1, SM7=1, SM8=1, SM9=1, SM10=1, SM11=1, SM12=1, SM13=1, SM14=1, SM15=1, TM16=1, TM17=1, TM18=1, TM19=1, TM20=1, TM21=1, TM22=1, TM23=1, TM24=1, TM25=1, TM26=1, TM27=1, TM28=1, TM29=1, TM30=1.

THIEF: THE DARK PROJECT

Данные хитрости работают только в версии 1.33.
Пропуск миссии — если вам надоела текущая миссия, нажмите **Ctrl+Alt+Shift+End**, и миссия будет окончена, а вы перейдете к следующей.
Хитрость с деньгами — вы можете сделать себе значительный подарок, добавив строчку «cash_bonus» в файл «dark.cfg». Добавьте к ней число, которое хотите.
Выбор миссии — вы можете начинать игру с любой другой миссии, не только с проникновения в поместье Lord'а Bafford'а. Для этого достаточно добавить строчку «starting_mission X» в ваш «dark.cfg», где «X» — номер миссии, с которой вы хотите начать игру. Когда вы выберете опцию «New Game», то игра начнется именно с этой миссии.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

TROMPEM — большие руки и ноги;
BIGBADNOODLE — большие головы;
HELLOSTICKY — режим Stick;
LILLIPUTIAN — режим;
Tiny PICASSO — режим «перо и чернила»;
HENRYSBILERP — режим Gouraud;
YOQUIEROJUAN — читы Juans;
MRNOPRULEZ — ничего;
LEGOMANIAC — читы Zach attack;
INEEDAUPS — блэк-аут;
WIZARDOFOZ — «MMMM... Tasty frooty stripes»;
OBLIVIONISOUTTHERE — Big;
JANESSPECIALWORLD — Janes.

UPRISING 2

Для введения следующих кодов необходимо сперва нажать клавишу **M**, затем ввести код, потом нажать **Enter**.
CHUMP — неуязвимость;
DANGEROUS — неограниченное оружие;
TUFF ASS — суперорожие;
DANGEROUS CHUMP — неограниченное оружие, неуязвимость.

Другие коды:
stormy — идёт дождь;
way mo money — + 5 000;
slick — умереть;
done — выиграть сценарий;
yoyo — неуязвимость;
clearsky — ясно;
flurry — снег.

VIGILANCE

Нажмите ***Enter****, чтобы получить доступ к chat box, затем введите следующие коды. Обратите внимание: вводить следует, включая звездочку.*
***CHEAT** — неограниченное здоровье и боеприпасы;
***FPS** — показывает скорость фреймов;
***GHOST** — включает no clipping mode (прохождение сквозь стены);
***MAXFPS** — увеличивает максимальное число фреймов в секунду от 30 до 60;
***OTHER** — выключает AI оппонентов;
***STATE** — показывает статус AI;
***SUICIDE** — убивает вас.

WARBREEDS

Нажмите клавишу **Caps Lock** и введите **SPAMSPAMSPAMHUMBUG** в то время, как будете удерживать клавишу **Ctrl**. Отпустите **Caps Lock** и нажмите **F9**, чтобы ввести следующие cheat-коды. Набирать их необходимо в нижнем регистре.
set none — позволяет увидеть всю карту;
cgk max — ставит на максимальный ваш уровень CGK;
crop pop — все croplands на карте получают pods;
crop kill — убить всех pods на карте;
egg boy returns — землетрясение;
kill — уничтожает выбранный объект;
minimap on/off — включает и отключает мини-карту.

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ



AZURE DREAMS

Навестите свою мать

Перед тем как отправиться к Tower, не забудьте уведомить родительницу о своем уходе. В благодарность за ваше хорошее поведение она даст вам столь необходимые Pita Fruit.

Легкие денежки

Самый простой способ получить деньги. Сперва необходимо построить ипподром. Затем войдите в него и сделайте ставку $1 000 на комбинацию три к четырем. Если ставки недостаточно высоки, выйдите и зайдите снова. Когда начнутся скачки, вырвитесь вперед и пристройтесь впереди лошади #2, закрывая ей дорогу.

Благодаря вашим действиям лошадь #2 отстанет, и лошади #3 и #4 выйдут вперед. Вам останется только проиграть скачки. В случае необходимости повторите.

Дела сердечные: Cherrl

1. Идите в дом Nico и поговорите с ее отцом. Это понравится Nico. Она посплетничает с вами о недостатке культуры в городе. Также она расскажет о своих пожертвованиях больнице и храму.
2. Отправляйтесь в госпиталь и поговорите с врачом. Скажите ему, что это место не такое уж плохое.
3. Можно уходить. Идите к башне. Возвращайтесь путем wind crystal. Продайте что-нибудь, так как вам необходимы 4 000 золотых.
4. Возвращайтесь в больницу, доктор шутливо спросит, не собираетесь ли вы сделать пожертвование новому госпиталю. Скажите: «Да» и дайте ему денег.
5. Идите опять к башне, возвращайтесь путем wind crystal.
6. Вновь идите в госпиталь и поговорите с доктором. Он поблагодарит вас.
7. Теперь снова в башню (много гулять пешком полезно).
8. По возвращении в доме прямо на север от больницы вы увидите блондинку, выглядывающую из окна. Это и есть Cherrl. Заговорите с ней, она испугается и уронит куклу. Поднимите ее и отдайте красавице.
9. Остальное зависит от вас.

Как одолеть монстров

Если вы хотите одолеть монстра до того, как он напал на вас, бросьте перед ним какой-нибудь магический предмет. Это окажет на монстра заложенный в предмете волшебный эффект, что может привести к самым забавным результатам. К примеру, если вы швырнете Olean (голубой фрукт), монстр мгновенно исчезнет.

DARKSTALKERS 3: VAMPIRE SAVIOR EX

Игра за Marionet

На экране выбора героя высветите иконку «?». Нажмите **Select** (7 раз), затем любую кнопку. Теперь Marionet будет трансформироваться в оппонента в каждом матче.

Игра за Shadow

На экране выбора героя высветите иконку «?». Нажмите **Select** (5 раз), затем любую кнопку. Теперь Shadow трансформируется в оппонента в следующем матче.

Игра за Original Gallon

Победите в игре с Gallon. Затем высветите этот персонаж на экране выбора героя и нажмите **Select + PP** или **Select + KK**.

Игра за Hyper Bishamon

Аналогично. Победите в игре с Bishamon. Затем высветите этот персонаж на экране выбора героя и нажмите **Select + PP** или **Select + KK**.

Игра против Hyper Bishamon

Начинайте игру в одиночном режиме, не проиграйте ни одного раунда и разбейте, по крайней мере, два персонажа при помощи приемов EX.

Игра за Vampire Hunter Phobos

На экране выбора героев держите **Select**, чтобы выбрать Phobos.

EX Option, DX Option и полная коллекция

Для того чтобы открыть DX & EX Option, а также другие картинки из коллекции, вам необходимо отредактировать персонаж в режиме «Original Character». Затем испробуйте его (ее) в бою. Как только вы заработаете достаточно силы, жизни и EX, будут открыты новые опции и картинки (в таком порядке: часть картинок появится первой, потом EX option, еще больше картинок и DX option).

Легкий путь выбора героя

Войдите в режим «Shortcut». Потом высветите местоположение желаемого скрытого персонажа в shortcut character selection menu. Нажмите **Select**, чтобы имя героя стало красным. Теперь он стал доступен для вас.

EDGE OF SKYHIGH

Данный код позволяет производить выбор уровня. Поставьте игру на паузу, нажмите и удерживайте **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, затем нажмите ▲■➔➔↓←↑.

EHRGEIZ

Альтернативные костюмы

Удерживайте ↑ во время выбора борца в режиме аркады на character selection screen.

Бороться за Kouji Masuda

Успешно завершите режим аркады, используя любой мужской персонаж.

Бороться за Clair Andrews

Успешно завершите режим аркады, используя любой женский персонаж.

Бороться за Yuffie Kisaragi

Успешно завершите режим аркады в роли Cloud.

Бороться за Vincent Valentine

Успешно завершите режим аркады в роли Tifa.

Бороться за Django

Успешно завершите режим аркады, используя восемь обычных персонажей, не взятых из «Final Fantasy 7».

Бороться за Zack

Успешно завершите режим аркады, используя все персонажи, взятые из «Final Fantasy 7».

FORMULA 1 '98

Для того чтобы задействовать следующие чит-коды, введите их в опции «driver edit option».

GO COWS – Roman Coliseum трек;
CHEESY POOFS – бонусный трек.

JUDGE DREDD

Данные коды вам необходимо ввести на high score screen в качестве своего имени.

!PEMON? – деформация характеров;
!EIKKIN – неуязвимость;
!BEDSTRAW! – десять кредитов;
?LOVESEXY? – посмотреть финальную сценку.

KNOCKOUT KINGS

←+■, ←+▲, ←+●, ←+✖ – боксировать за медведя. (Вводится в главном меню. Затем выбирайте любого боксера в качестве медведя).

➔+●, ➔+▲, ➔+■, ➔+✖ – режим больших голов. (Вводится в главном меню.)

R1 + R2 + ✖ – насмешка.

INTERNET VIDEO GAMES TOP 100



INTERNET VIDEO GAMES TOP 100

Edition 152

25 февраля 1999

www.worldcharts.com

TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	13	Legend of Zelda (Ocarina of Time) {N}{!}	Nintendo	RP	1	[1967]
2	2	24	Metal Gear Solid {P}{!}	Konami	AC	1	[1876]
3	5	49	Xenogears {P}	Square	RP	3	[1743]
4	4	57	Gran Turismo {P}	Sony	RA	1	[1716]
5	3	78	Goldeneye 007 {N}	Rare/Nintendo	AC	2	[1594]
6	6	15	Crash Bandicoot 3 (Warped!) {P}{!}	Naughty Dog/Sony	PL	4	[1938]
7	7	11	Turok 2 (Seeds of Evil) {N}{!}	Iguana/Acclaim	SH	6	[1981]
8	9	21	Kagero (Deception 2) {P}	Tecmo	ST	8	[1893]
9	8	8	WCW/NWO Thunder {P}	Inland/THQ	SP	7	[1999]
10	24	3	Castlevania 64 {N}{!}	Konami	AD	10	[2011]
11	10	48	Banjo Kazooie {N}	Rare/Nintendo	PL	2	[1566]
12	12	53	Grand Theft Auto {P}{!}	DMA/BMG	RA	5	[1731]
13	11	56	Resident Evil 2 {P}{!}	Capcom	AD	2	[1718]
14	20	46	Tekken 3 {P}{!}	Namco	FI	1	[1770]
15	13	10	Star Wars (Rogue Squadron) {N}	Factor 5/LucasArts	AC	12	[1987]
16	16	110	Final Fantasy 7 {P}	Square	RP	1	[1175]
17	15	44	Vampire Savior {S}{!}	Capcom	FI	5	[1783]
18	32	4	Virtua Fighter 3tb {D}	Sega	FI	18	[1990]
19	19	15	Actua Tennis {P}	Gremlin	SP	16	[1929]
20	14	43	Parasite Eve {P}	Square/Electronic Arts	RP	3	[1788]
21	18	7	Bust a Groove {P}	Enix/Sony	PU	18	[1970]
22	17	16	WCW/NWO Revenge {N}	Asmik/THQ	SP	17	[1930]
23	21	13	Tomb Raider 3 {P}{!}	Core/Eidos	AC/AD	15	[1960]
24	22	40	Breath of Fire 3 {P}	Capcom	RP	8	[1799]
25	26	9	Roll Away {P}	Psygnosis	AC/PU	25	[1969]
26	-	1	Evolution {D}	Sting/EPS	RP	26	[2021]
27	50	3	July {D}	FortyFive/Sega	RP	27	[1998]
28	27	30	Tales of Destiny {P}	Namco	RP	7	[1745]
29	30	8	Oddworld (Abe's Exoddus) {P}	Oddworld/GT	PL	26	[1968]
30	25	41	Panzer Dragoon Saga {S}{!}	Sega	RP	4	[1798]
31	34	14	Brave Fencer Musashi {P}	Square	AD	18	[1943]
32	48	8	Twisted Metal 3 {P}	989/Sony	RA	32	[1950]
33	29	93	Wild Arms {P}	Media Vision/Sony	RP	5	[1409]
34	37	42	Tenchu {P}	Acquire/Activision	AC	9	[1792]
35	33	8	Sonic Adventure {D}{!}	Sega	AD/PL	18	[2001]
36	47	16	Colony Wars (Vengeance) {P}	Psygnosis	SH	22	[1901]
37	28	7	South Park {N}{!}	Iguana/Acclaim	SH	15	[2003]
38	36	43	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {P}{!}	Electronic Arts	RA	10	[1765]
39	23	39	Bust-a-Move 3 {S}	Taito/Natsume	PU	10	[1786]
40	31	6	Battle Tanx {N}{!}	3DO	SH	24	[2002]
41	52	19	Mega Man Legends {P}	Capcom	AD	30	[1820]
42	40	10	Space Station (Silicon Valley) {N}	DMA/Take 2	AC	39	[1926]
43	38	100	Killer Instinct Gold {N}	Rare/Nintendo	FI	8	[1247]
44	43	16	NHL 99 {N}	EA Sports	SP	26	[1916]
45	45	15	Body Harvest {N}	DMA/Midway	SH	45	[1928]
46	42	13	Wipeout 64 {N}	Psygnosis/Midway	RA	36	[1941]
47	49	72	Castlevania (Symphony of the Night) {P}	Konami	AC	6	[1628]
48	61	16	Colin McRae Rally {P}	Codemasters	RA	40	[1875]
49	44	56	Turok (Dinosaur Hunter) {N}	Iguana/Acclaim	SH	9	[1444]
50	35	10	NFL Blitz {N}	Midway	SP	25	[1883]
51	41	23	Spyro the Dragon {P}{!}	Insomniac/Sony	PL	17	[1881]
52	39	10	Test Drive (Off-Road 2) {P}	Pitbull Syndicate/Accolade	RA	10	[1933]
53	60	27	F-Zero X {N}	Nintendo	RA	18	[1861]
54	65	41	1080' Snowboarding {N}	Nintendo	SP	11	[1760]
55	54	65	Tomb Raider 2 {P}{!}	Eidos	AC/AD	4	[1674]
56	59	7	Cool Boarders 3 {P}{!}	Idol Minds/Sony	SP	56	[1932]
57	46	12	Fifa 99 {P}	EA Sports	SP	4	[1973]
58	58	6	Kensei (Sacred Fist) {P}	Konami	FI	58	[1986]
59	55	18	Duke Nukem (Time To Kill) {P}	n-Space/GT	SH	3	[1911]
60	57	20	Nascar 99 {P}	Stormfront/EA Sports	RA	40	[1884]
61	82	8	R-Type Delta {P}	Irem	SH	61	[1991]
62	69	8	Godzilla Generations {D}	General	AD	62	[1996]
63	70	9	Master of Monsters {P}	SystemSoft/Ascii	ST	63	[1850]
64	51	11	NFL Blitz {P}	Midway	SP	48	[1880]
65	67	49	Einhander {P}{!}	Square	SH	22	[1740]
66	68	51	Shining Force 3 {S}	Sonic Team/Sega	RP	11	[1739]
67	56	12	Madden NFL 99 {P}	Tiburon/EA Sports	SP	43	[1871]
68	73	12	Shining Force 3 (Part 3) {S}	Camelot/Sega	RP	42	[1924]
69	74	43	Motorhead {P}{!}	Digital Illusions/Gremlin/Fox	RA	23	[1789]
70	76	7	Bomberman World {P}	Hudson/Atlus	AC/PU	29	[1754]
71	66	4	March Madness 99 {P}{!}	Electronic Arts	SP	64	[1992]
72	-*	1	Sega Rally 2 {D}	AM Annex/Sega	RA	72	[2022]
73	91	81	Langrisser 4 {S}	NCS/Masaya	ST	20	[1582]
74	92	36	Diablo {P}	Climax/Electronic Arts	AC/RP	49	[1767]
75	77	72	Formula 1 (Championship Edition) {P}{!}	Psygnosis	RA	11	[1633]
76	85	5	All Japan Women Pro Wrestling {P}	GW	SP	76	[1920]
77	80	35	Wetrix {N}	Zed Two/Ocean	PU	23	[1819]
78	97	29	Phantasy Star Collection {S}	Sega	RP	7	[1851]
79	53	3	Suikoden 2 {P}	Konami	RP	32	[2008]
80	64	11	Asteroids {P}	Activision	AR	45	[1947]
81	-	84	Persona (Revelations) {P}	Atlus	RP	20	[1382]
82	-	17	Riven {P}{!}	Cyan/Acclaim	AD	55	[1707]
83	99	2	Test Drive 5 {P}	Pitbull/Accolade	RA	83	[1914]
84	79	23	Soukaigi {P}	Yuke's/Square	AC/RP	22	[1812]
85	62	18	Kartia (The World of Fate) {P}{!}	Atlus	RP	29	[1869]
86	89	5	V-Rally {N}{!}	Eden/Infogrames	RA	86	[2005]
87	78	13	Thunderforce 5 {P}	Technosoft/Working Designs	SH	20	[1878]
88	86	18	Star Ocean (The Second Story) {P}	Enix	RP	51	[1890]
89	-	1	Syphon Filter {P}{!}	Eidetic/989 Studios	AD	89	[2018]
90	90	44	Sakura Taisen 2/Sakura Wars 2 {S}	Red/Sega	AD/RP	2	[1779]
91	95	30	WWF Warzone {P}{!}	Iguana/Acclaim	SP	21	[1847]
92	72	20	Wild 9 {P}{!}	Shiny/Interplay	PL	10	[1898]
93	63	11	F-1 World Grand Prix {N}	Paradigm/Video System	RA	16	[1853]
94	75	7	NBA Jam 99 {N}	Iguana/Acclaim	SP	52	[1978]
95	88	4	Circuit Breakers {P}	Supersonic/Mindscape	RA	85	[1830]
96	71	12	Rugrats (Search for Reptar) {P}	n-Space/THQ	AC/AD	30	[1975]
97	83	34	Duke Nukem (Total Meltdown) {P}	Eurocom/GT	SH	37	[1687]
98	-	1	Apocalypse {P}	Neversoft/Activision	SH	98	[1959]
99	87	36	Quest 64 {N}{!}	Imagineer/THQ	RP	16	[1817]
100	84	39	G Darius {P}	Taito/THQ	SH	61	[1785]



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW — место на текущей неделе
- LW — место на предыдущей неделе
- NW — число недель в Top 100
- HI — максимальная позиция, которой игра достигала
- ID — идентификационный номер игры
- {P} — Sony PlayStation
- {S} — Sega Saturn
- {N} — Nintendo 64

ЖАНРЫ ИГР

- AC — Action
- AD — Adventure
- AR — Arcade
- FI — Fighting
- IF — Interactive Fiction
- PL — Platform
- PU — Puzzle
- RA — Racing
- RP — Role-Playing
- SH — Shooter
- SI — Simulation
- SP — Sports
- ST — Strategy
- WG — Wargame

INTERNET PC GAMES TOP 100

TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	8	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RP	1	[3115]
2	2	13	Half-Life	Valve/Sierra	SH	1	[3046]
3	3	46	Starcraft	Blizzard	WG	1	[2677]
4	4	43	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	3DO	RP	2	[2696]
5	5	15	Railroad Tycoon 2	PopTop/G.O.D.	ST	5	[3008]
6	8	11	Thief (The Dark Project)	Looking Glass/Eidos	AC/AD	6	[3079]
7	6	16	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RP	1	[2995]
8	7	39	Unreal	Digital Extremes/Epic/GT	SH	2	[2753]
9	9	13	Fifa 99	EA Sports	SP	9	[3044]
10	10	73	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
11	14	21	Need for Speed 3 (Hot Pursuit)	Electronic Arts	RA	4	[2924]
12	-	1	Alpha Centauri	Firaxis/Electronic Arts	ST	12	[3168]
13	16	17	Grim Fandango	LucasArts/Activision	AD	10	[2981]
14	13	12	Heretic 2	Raven/Activision	SH	13	[3067]
15	11	20	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Sierra	ST	5	[2936]
16	15	13	Settlers 3	Blue Byte	ST	15	[3051]
17	12	62	Quake 2/Add-on	Id/Activision	SH	1	[2529]
18	21	3	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	ST	18	[3152]
19	18	7	Myth 2 (Soulblighter)	Bungie	ST	18	[3127]
20	17	26	Rainbow Six	Red Storm	AC/ST	7	[2883]
21	19	34	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RP	7	[2811]
22	20	15	SiN	Ritual/Activision	SH	15	[3010]
23	22	14	Carmageddon 2	Stainless/SCi/Interplay	RA	19	[3037]
24	27	67	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	RA	7	[2444]
25	25	118	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
26	29	43	Rage of Mages/Allods	Nival/Monolith	RP	9	[2716]
27	24	18	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	AC	12	[2966]
28	32	11	Return to Krondor	Sierra	RP	26	[3064]
29	23	13	Age of Empires (The Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	ST	16	[3028]
30	31	13	Tomb Raider 3	Core/Eidos	AC/AD	21	[3043]
31	28	34	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	WG	7	[2810]
32	26	70	Age of Empires	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
33	38	11	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	ST	33	[3053]
34	30	10	Falcon 4.0	MicroProse	SI	30	[3091]
35	33	13	Populous (The Beginning)	Bullfrog/Electronic Arts	ST	22	[3045]
36	40	40	Galactic Civilizations Gold	Stardock	ST	30	[2738]
37	35	26	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	WG	10	[2882]
38	34	117	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
39	41	111	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
40	36	21	NHL 99	EA Sports	SP	20	[2925]
41	43	26	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	RA	30	[2869]
42	48	49	Battlezone	Activision	WG	4	[2642]
43	37	66	The Curse of Monkey Island	LucasArts	AD	6	[2468]
44	39	71	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	ST	17	[2418]
45	45	82	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	ST	4	[2351]
46	46	10	Star Wars (Rogue Squadron 3D)	Factor 5/LucasArts	AC	45	[3068]
47	47	15	Colin McRae Rally	Codemasters	RA	31	[2989]
48	44	12	Blood 2 (The Chosen)	Monolith/GT	SH	42	[3054]
49	51	70	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
50	49	7	Starsiege Tribes	Dynamix/Sierra	AC/ST	44	[3116]
51	58	4	Close Combat 3 (The Russian Front)	Microsoft	WG	51	[3146]
52	42	10	Gangsters	Hothouse/Eidos	ST	34	[3093]
53	59	15	Delta Force	NovaLogic	SI	53	[2996]
54	52	15	Vegas Games 2000	3DO	ST	34	[2991]
55	63	17	Links LS 1999	Access	SP	36	[2977]
56	53	36	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	SH	9	[2782]
57	50	71	Fallout	Interplay	RP	4	[2417]
58	55	24	Dune 2000	Westwood/Virgin	WG	19	[2902]
59	61	4	Viper Racing	Monster/Sierra Sports	RA	59	[3070]
60	57	85	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	SP	25	[2324]
61	60	65	Blade Runner	Westwood/Virgin	AD	16	[2479]
62	54	155	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	ST	1	[1879]
63	65	58	I-War/Independence War	Ocean	ST	29	[2552]
64	56	134	Quake/add-on	Id/GT	SH	1	[1999]
65	66	43	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters/3DO	SI/SP	28	[2545]
66	76	86	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	ST	1	[2322]
67	62	74	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	WG	10	[2397]
68	64	47	Star Wars/Supremacy (Rebellion)	LucasArts	ST	11	[2666]
69	68	117	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2101]
70	72	8	Uprising 2 (Lead and Destroy)	3DO	AC/ST	68	[3090]
71	67	15	Knights and Merchants	JoyMania/Interactive Magic	ST	64	[2978]
72	69	7	Dark Vengeance	Reality Bytes/GT	AC	63	[3114]
73	77	71	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	SH	6	[2413]
74	73	56	Gag	Auric Vision	AD	8	[2557]
75	70	65	Championship Manager 97/98	Eidos	SP	34	[2475]
76	80	12	European Air War	MicroProse/Hasbro	SI	76	[3016]
77	74	12	NBA Live 99	EA Sports/Electronic Arts	SP	63	[3018]
78	71	8	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	RP	55	[3092]
79	79	68	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	AD	18	[2445]
80	75	24	Hexplore	Heliovisions/Infogrames	RP	39	[2901]
81	89	5	Oddworld (Abe's Exoddus)	Oddworld/GT	PL	81	[3103]
82	-	8	King's Quest (Mask of Eternity)	Sierra	AD	82	[3050]
83	83	4	Powerslide	Ratbag/GT	RA	83	[3143]
84	95	2	Actua Soccer 3	Gremlin	SP	84	[3137]
85	92	4	Combat Flight Simulator	Microsoft	SI	85	[3012]
86	93	61	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	AC/SI	7	[2533]
87	84	7	The Elder Scrolls (Redguard)	Bethesda	AD	73	[3106]
88	82	169	Stars! 2	Star Crosses/Empire	ST	11	[1786]
89	88	113	Trials of Battle {O}	Shadowsoft/Stardock	SH	10	[2134]
90	78	51	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	AR	41	[2625]
91	87	35	Army Men	3DO	AC/WG	18	[2730]
92	96	72	Ultima Online/Second Age	Origin/Electronic Arts	RP	19	[2399]
93	86	80	Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	WG	12	[2359]
94	81	34	Mech Commander	FASA/MicroProse	WG	12	[2809]
95	85	65	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	ST	14	[2476]
96	94	65	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	SP	7	[2502]
97	90	69	Panzer General 2	SSI/Mindscape	WG	27	[2426]
98	91	23	Motocross Madness	Rainbow/Microsoft	RA	44	[2868]
99	97	9	Speed Busters (American Highways)	UbiSoft	RA	84	[3066]
100	-	1	After Dark Games	Berkeley	PU	100	[3129]



Edition 321
22 февраля 1999
www.worldcharts.com



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW — место на текущей неделе
- LW — место на предыдущей неделе
- NW — число недель в Top 100
- HI — максимальная позиция, которой игра достигала
- ID — идентификационный номер игры
- {O} — игра только для операционной системы OS/2

ЖАНРЫ ИГР

- AC — Action
- AD — Adventure
- AR — Arcade
- FI — Fighting
- IF — Interactive Fiction
- PL — Platform
- PU — Puzzle
- RA — Racing
- RP — Role-Playing
- SH — Shooter
- SI — Simulation
- SP — Sports
- ST — Strategy
- WG — Wargame

ВСЕ ПАРАМЕТРЫ BIOS

(Окончание. Начало см. в предыдущем номере.)

КОНФИГУРИРОВАНИЕ ШИН PCI, AGP, ПОРТОВ ВВОДА/ВЫВОДА И УСТАНОВКА ПАРАМЕТРОВ IDE КОНТРОЛЛЕРА

Video Memory Cache Mode

Режим кэширования для видеопамяти – параметр действителен только для процессоров архитектуры Pentium Pro (Pentium II, Deschutes и т. п.). В процессоре Pentium Pro была предусмотрена возможность изменять режим кэширования в зависимости от конкретной области памяти через специальные внутренние регистры, называемые Memory Type Range Registers – MTRR. С помощью этих регистров для конкретной области памяти могут быть установлены режимы UC (uncached – не кэшируется), WC (write combining – объединенная запись), WP (write protect – защита от записи), WT (write through – сквозная запись) и WB (write back – обратная запись). Установка режима USWC (uncached, speculative write combining – не кэшировать, режим объединенной записи) позволяет значительно ускорить вывод данных через шину PCI на видеокарту (до 90 Мб/с вместо 8 Мб/с). Следует учесть, что видеокарта должна поддерживать доступ к своей памяти в диапазоне от A0000 – BFFFF (128 Кб) и иметь линейный буфер кадра. Поэтому лучше установить режим USWC, но в случае возникновения каких-либо проблем (система может не загрузиться) рекомендуем установить значение по умолчанию, UC. Может принимать значения:

UC – uncached – не кэшируется
USWC – uncached, speculative write combining – не кэшировать, режим объединенной записи

Graphics Aperture Size

Размер графической апертуры для AGP – в этом параметре указывается максимальный размер области памяти для использования видеокартой с интерфейсом AGP. Значение по умолчанию, устанавливаемое по включении питания или сбросу, равно 4 Мб. После инициализации BIOS'ом принимает значение, выбранное производителем материнской платы (как правило, 64 Мб). Разрешенный ряд значений графической апертуры – 4 Мб, 8 Мб, 16 Мб, 32 Мб, 64 Мб, 128 Мб и 256 Мб.

PCI 2.1 Support

Поддержка спецификации шины PCI 2.1 – при разрешении этого параметра поддерживаются возможности спецификации 2.1 шины PCI. Спецификация 2.1 имеет два основных отличия от 2.0 – максимальная тактовая частота шины увеличена до 66 МГц и вводится механизм моста PCI – PCI, позволяющий снять ограничение спецификации 2.0, согласно которой допускается установка не более 4-х устройств на шине. Запрещать этот параметр имеет смысл только при возникновении проблем после установки PCI платы (как правило, они возникают только с достаточно старыми платами). Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

8 Bit I/O Recovery Time

Время восстановления для 8-ми разрядных устройств – параметр измеряется в тактах процессора и определяет, какую задержку система будет устанавливать после выдачи запроса на чтение/запись устройства (или, как принято у Intel, порта) ввода/вывода. Эта задержка необходима, так как цикл чтения/записи для устройств ввода/вывода существенно дольше, чем для памяти. Кроме этого, 8-ми разрядные устройства ввода/вывода сами по себе, как правило, медленнее 16-ти разрядных устройств ввода/вывода. Значение этого параметра по умолчанию равно 1, и его следует увеличивать только в случае установки в компьютер какого-либо медленного 8-ми разрядного устройства. Может принимать значения от 1 до 8 тактов.

16 Bit I/O Recovery Time

Время восстановления для 16-ти разрядных устройств – параметр измеряется в тактах процессора, и определяет, какую задержку система будет устанавливать после выдачи запроса на чтение/запись устройства (порта) ввода/вывода. Эта задержка необходима, так как цикл чтения/записи для устройств ввода/вывода существенно дольше, чем для памяти. Значение этого параметра по умолчанию равно 1, и его следует увеличивать только в случае установки в компьютер какого-либо медленного 16-ти разрядного устройства. Может принимать значения от 1 до 4 тактов.

Memory Hole At 15M–16M

«Дырка» в памяти внутри 15-го мегабайта памяти – разрешение этого параметра позволяет обращаться к устройствам ввода/вывода как к памяти и за счет этого увеличивать скорость доступа к таким устройствам. Для функционирования этого механизма необходимо исключить для всех обычных программ возможность использования определенной области памяти (15-й мегабайт), что и делает BIOS при разрешении этого параметра. Разрешать этот параметр следует в том случае, если это требуется в документации на установленную в данном компьютере плату. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

Peer Concurrancy

Параллельная работа – этот параметр разрешает или запрещает одновременную работу нескольких устройств на шине PCI. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

Chipset Special Features

Специальные возможности chipset – данный параметр разрешает/запрещает все новые функции, появившиеся в наборах для процессоров Pentium 430HX, VX или TX по сравнению с 430FX. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

Passive Release

Пассивное разделение – этот параметр включает/выключает механизм параллельной работы шин ISA и PCI. Если этот параметр разрешен, то доступ процессо-

ра к шине PCI позволен во время пассивного разделения. Необходимость запрещения данного параметра может возникнуть при использовании плат ISA, активно использующих каналы DMA. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

PCI Delayed Transaction

Задержанная транзакция на PCI – присутствие этого параметра означает, что на материнской плате есть встроенный 32-битный буфер для поддержки удлиненного цикла обмена на PCI. Если этот параметр разрешен, то доступ к шине PCI разрешен во время доступа к 8-ми разрядным устройствам на шине ISA. Это существенно увеличивает производительность, так как цикл такого обращения на ISA занимает 50–60 тактов шины PCI. При установке в компьютер платы, не поддерживающей спецификации PCI 2.1, этот параметр следует запретить. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

Parallel Port Mode (ECP+EPP)

Режим работы параллельного порта – параметр позволяет задать режимы работы параллельного порта в соответствии со стандартом IEEE 1284. Следует учитывать, что скорость обмена для некоторых устройств может быть существенно увеличена при правильной установке режима работы порта принтера, например, для внешних устройств хранения информации типа Iomega ZIP Drive LPT. Может принимать значения:

Normal – обычный интерфейс принтера, также называется SPP
ECP – порт с расширенными возможностями
EPP – расширенный принтерный порт
ECP + EPP – можно использовать оба режима

Parallel Port Mode

Режим работы параллельного порта – параметр аналогичен *Parallel Port Mode (ECP+EPP)*, но с некоторыми расширениями. Дело в том, что существуют устройства, выполненные с отклонениями от стандарта IEEE 1284, например, некоторые платы от фирмы Xircom. Для совместимости с такими платами в некоторых BIOS существуют параметры установки версии варианта ECP+EPP порта. Какую версию выбрать – необходимо «выловить» из документации на подключаемое устройство или проверить экспериментально. Может принимать значения:

SPP – обычный интерфейс принтера, также называется SPP
ECP – порт с расширенными возможностями
EPP – расширенный принтерный порт
ECPEPP 1.9 – версия 1.9 исполнения интерфейса
ECPEPP 1.7 – версия 1.7 исполнения интерфейса

ECP DMA Select

Выбор канала DMA для режима ECP – параметр появляется только при разрешении режима ECP или ECP+EPP в *Parallel Port Mode (ECP+EPP)*. Для нормальной поддержки режима ECP требуется задействовать канал DMA, который выбирается из каналов 1 или 3. Может принимать значения:

1 – канал 1
3 – канал 3
Disabled – запрещено использовать DMA

Onboard PCI IDE Enable

Разрешение работы интегрированного контроллера IDE – этот параметр управляет разрешением/запрещением работы каждого из двух каналов контроллера IDE, установленного на материнской плате. Может принимать значения:

Primary – разрешена работа только первого канала
Secondary – работа только второго канала
Both – разрешена работа обоих каналов
Disable – запрещена работа обоих каналов

Onboard FDC Controller

Разрешение работы контроллера накопителя на гибких дисках – этот параметр управляет разрешением/запрещением работы контроллера накопителя на гибких дисках, установленного на материнской плате. Может принимать значения:

Enable – контроллер разрешен
Disable – контроллер запрещен

Выбор режима работы каждого диска

Эти четыре параметра позволяют устанавливать режимы работы каждого диска индивидуально или разрешить BIOS автоматическую установку самого высокоскоростного режима для диска.

Для каждого диска допустимые параметры одинаковы. Например, для *IDE 0 Master Mode* допустимые значения – 0, 1, 2, 3, 4 и AUTO. Параметр UDMA может иметь значение *Auto* или *Disable*.

РАЗДЕЛ PNP/PCI CONFIGURATION SETUP

PNP OS Installed

Установлена ли операционная система с поддержкой режима Plug&Play – установить **Yes**, если операционная система поддерживает Plug&Play (например, Windows 95) и **No** в противном случае.

Resources Controlled By

Как управляются ресурсы – если выбрано ***AUTO***, то BIOS сам автоматически назначит прерывания и каналы DMA всем устройствам, подключенным к шине PCI, и эти параметры не будут появляться на экране. В противном случае все эти параметры следует установить вручную.

В некоторых вариантах BIOS этот параметр может устанавливаться индивидуально для каждого PCI слота и выглядеть так: **Slot 1 IRQ**, **Slot 2 IRQ** и т. п.

Reset Configuration Data

Сброс конфигурационных данных – рекомендуется устанавливать его в ***Disabled***. При установке ***Enabled*** BIOS будет очищать область Extended System Configuration Data (расширенные данные о конфигурации системы – ESCD), в которой хранятся данные о конфигурировании BIOS`ом системы, поэтому возможны аппаратные конфликты у «брошенных» таким образом на произвол судьбы устройств.

IRQ n Assigned to

Прерывание с номером n назначено на... – каждому прерыванию системы может быть назначен один из следующих типов устройств:

Legacy ISA (классические ISA карты) – обычные карты для ISA, такие, как модемы или звуковые карты без поддержки Plug&Play. Эти карты требуют назначения прерываний в соответствии с документацией на них;

PCI/ISA PnP (устройства для шины PCI или устройства для шины ISA с поддержкой Plug&Play) – этот параметр устанавливается только для устройств на шине PCI или ISA карт с поддержкой Plug&Play.



BIOS

DMA n Assigned to

Канал DMA с номером n назначен на... – каждому каналу DMA системы может быть назначен один из следующих типов устройств:

Legacy ISA (классические ISA карты) – обычные карты для ISA, такие, как модемы или звуковые карты без поддержки Plug&Play. Эти карты требуют назначения каналов DMA в соответствии с документацией на них;

PCI/ISA PnP (устройства для шины PCI или устройства для шины ISA с поддержкой Plug&Play) – этот параметр устанавливается только для устройств на шине PCI или ISA карт с поддержкой Plug&Play.

PCI IRQ Activated by

Прерывания активизируются по... – параметр может принимать значения:

Level (уровень) – контроллер прерываний реагирует только на уровень сигнала;

Edge (перепад) – контроллер прерываний реагирует только на перепад уровня сигнала.

PCI IDE IRQ Map to

Прерывания контроллера IDE на PCI отображаются на... – позволяет освободить прерывания, занимаемые контроллером IDE на шине PCI в случае его отсутствия (или запрещения) на материнской плате и отдать их устройствам на шине ISA. Стандартные прерывания для ISA – IRQ 14 для первого канала и IRQ 15 для второго канала. Может принимать значения:

PCI IDE IRQ mapping (используется для PCI IDE)

PC AT (ISA) (используется для ISA)

PCI Slot IDE 2nd Channel

2-й канал контроллера PCI IDE – разрешает или запрещает 2-й канал контроллера IDE. Запрещение параметра используется для освобождения прерывания, занятого 2-м каналом, в том случае, если ко второму каналу ничего не подключено. Может принимать значения:

Enabled – разрешено

Disabled – запрещено

IRQ n Used By ISA

Прерывание n используется на шине ISA – совпадает с **IRQ n Assigned to** и может принимать значения:

No/ICU (нет/конфигурационная утилита для ISA) – если установлено это значение, то BIOS может распоряжаться этим прерыванием по своему усмотрению. Для DOS настройка параметров в этом случае может также выполняться с помощью программы ISA Configuration Utility от Intel;

Yes (да) – означает принудительное освобождение прерывания для какой-либо карты на шине ISA, не поддерживающей режим Plug&Play. Рекомендуется всегда указывать Yes для таких карт и нужных им прерываний, так как в противном случае BIOS может назначить прерывание, жестко используемое какой-либо картой на ISA, другой карте, что может вызвать даже прекращение нормальной работы компьютера.

DMA n Used By ISA

Канал DMA n используется на шине ISA – параметр совпадает с ***DMA n Assigned to*** и может принимать значения:

No/ICU (нет/конфигурационная утилита для ISA) – если установлено это значение, то BIOS может распоряжаться этим каналом DMA по своему усмотрению. Для DOS настройка параметров в этом случае может также выполняться с помощью программы ISA Configuration Utility от Intel;

Yes (да) – означает принудительное освобождение канала DMA для какой-либо карты на шине ISA, не поддерживающей режим Plug&Play. Рекомендуется всегда указывать Yes для таких карт и нужных им каналом DMA, так как в противном случае BIOS может назначить канал, жестко используемый какой-либо картой на ISA, другой карте, что может вызвать даже прекращение нормальной работы компьютера.

ISA MEM Block BASE

Базовый адрес блока памяти для ISA – некоторые карты для шины ISA требуют доступа к памяти, расположенной на такой карте по определенным адресам. Поэтому и возникла необходимость в этом параметре BIOS. Может принимать значения:

No/ICU (нет/ICU) – оставляет управление этим параметром на усмотрение BIOS или программы ICU;

C800, CC00, D000, D400, D800 и **DC00** – указывается адрес блока памяти. Кроме этого, появляется дополнительный параметр **ISA MEM Block SIZE** (размер блока памяти), который нужен в том случае, если таких ISA карт несколько и этот параметр может принимать значения ***8K***, ***16K***, ***32K***, ***64K***.

Onboard AHA BIOS

BIOS встроенного SCSI контроллера Adaptec – параметр разрешает/запрещает выполнение BIOS встроенного SCSI контроллера и тем самым разрешает/запрещает работу встроенного SCSI контроллера. Параметр может принимать значения:

AUTO (автоматически) – разрешен поиск SCSI контроллера Adaptec и запуск BIOS для него;

Disabled (запрещено) – устанавливается в это значение при отсутствии SCSI карты.

ONB AHA BIOS First

Запуск BIOS контроллера Adaptec первым) – параметр разрешает/запрещает запуск BIOS встроенного контроллера Adaptec до запуска любого другого SCSI контроллера. Может принимать значения:

Yes – разрешено

No – запрещено

ONB SCSI SE Term.

Терминаторы встроенного контроллера SCSI – параметр разрешает/запрещает подключение нагрузочных резисторов (терминаторов) на встроенном контроллере SCSI. Может принимать значения:

Enabled – разрешено

Disabled – запрещено

ONB SCSI LVD Term.

Терминаторы встроенного контроллера SCSI LVD – параметр разрешает/запрещает подключение нагрузочных резисторов (терминаторов) на встроенном контроллере SCSI LVD. Управление этим параметром позволяет увеличить длину соединительного SCSI кабеля до 25 метров. Может принимать значения:

Enabled – разрешено

Disabled – запрещено

SYMBIOS SCSI BIOS или NCR SCSI BIOS

Разрешение на поиск SCSI контроллера на базе микросхемы NCR 810, используемого, например, в карте ASUS SC-200. Параметр может принимать значения:

AUTO (автоматически) – разрешен поиск SCSI контроллера и запуск BIOS для него;

Disabled (запрещено) – устанавливается в это значение при отсутствии SCSI карты.

PCI Latency Timer

Таймер задержки на PCI – устанавливает максимальное время (в тактах частоты шины), в течение которого устройство на шине PCI может удерживать шину в том случае, если другое устройство требует доступа к шине. Допустимый диапазон параметра – от 16 до 128 с шагом, кратным 8.

Значение параметра следует изменять осторожно, так как оно зависит от конкретной реализации материнской платы.

USB IRQ

Прерывание шины USB – параметр разрешает или запрещает назначение прерывания для контроллера шины USB.

Поскольку в компьютере часто не хватает прерываний, разрешать этот параметр следует только при наличии устройства на шине USB в системе. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

VGA BIOS Sequence

Последовательность загрузки BIOS видеокарт – определяет, BIOS какой видеокарты будет загружаться первым, AGP видеокарты или PCI. Устанавливать значение этого параметра имеет смысл только в случае установки в компьютере нескольких видеокарт. Может принимать значения:

PCI/AGP – сначала BIOS PCI видеокарты, затем AGP
AGP/PCI – сначала BIOS AGP видеокарты, затем PCI

USB Keybord Support Via

Поддержка USB клавиатуры через ... – параметр позволяет установить, на кого возлагается поддержка USB клавиатуры – на BIOS или операционную систему. Поскольку не все операционные системы поддерживают USB, рекомендуется оставлять значение BIOS. Может принимать значения:

OS – поддержка через операционную систему
BIOS – поддержка через BIOS

РАЗДЕЛ POWER MANAGEMENT SETUP

Power Management

Управление энергопотреблением – позволяет либо разрешать BIOS'у снижать энергопотребление компьютера, если за ним не работают, либо запрещать. Может принимать значения:

User Define (определяется пользователем) – при установке этого параметра вы можете самостоятельно установить время перехода в режим пониженного энергопотребления;

Min Saving (минимальное энергосбережение) – при выборе этого параметра компьютер будет переходить в режим пониженного энергопотребления через время от 40 минут до 2-х часов (зависит от конкретного BIOS материнской платы);

Max Saving (максимальное энергосбережение) – компьютер перейдет в режим пониженного энергопотребления через 10 – 30 секунд после прекращения работы пользователя с ним;

Disable – запрещает режим энергосбережения.

ACPI function

Функционирование ACPI – разрешает или запрещает поддержку BIOS стандарта ACPI. Следует помнить, что по состоянию на конец 1998 года только Windows 98 поддерживает этот стандарт. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

Video Off Option

В каком режиме выключать монитор – позволяет устанавливать, на какой стадии «засыпания» компьютера переводить монитор в режим пониженного энергопотребления. Может принимать значения:

Susp, Stby -> Off (выключение в режиме Suspend и Standby) – монитор перейдет в режим пониженного энергопотребления при наступлении либо режима Suspend, либо Standby;

All modes -> Off (выключение во всех режимах) – монитор будет переведен в режим пониженного энергопотребления в любом режиме;

Always On (всегда включен) – монитор никогда не будет переведен в режим пониженного энергопотребления;

Suspend -> Off (выключение в режиме Suspend) – монитор перейдет в режим пониженного энергопотребления при наступлении режима Suspend.

Video Off Method

Способы выключения монитора – устанавливается способ перехода монитора в режим пониженного энергопотребления. Может принимать значения:

DPMS OFF – снижение энергопотребления монитора до минимума;

DPMS Reduce ON – монитор включен и может использоваться;

DPMS Standby – монитор в режиме малого энергопотребления;

DPMS Suspend – монитор в режиме сверхмалого энергопотребления;

Blank Screen – экран пуст, но монитор потребляет полную мощность;

V/H SYNC+Blank – снимаются сигналы разверток – монитор переходит в режим наименьшего энергопотребления.

Suspend Switch

Переключатель режима Suspend – параметр разрешает или запрещает переход в режим Suspend (временной остановки) с помощью кнопки на системном блоке. Для этого необходимо соединить разъем SMI на материнской плате с кнопкой на лицевой панели. Как правило, для этого используется либо специальная кнопка Sleep, либо кнопка Turbo.

Режим Suspend является режимом максимального снижения энергопотребления компьютером. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

Doze Speed

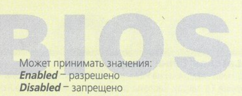
Частота процессора в режиме Doze – определяет коэффициент деления тактовой частоты в режиме Doze (засыпание).

Stby Speed

Частота процессора в режиме Standby – определяет коэффициент деления тактовой частоты в режиме Standby (ожидания работы).

PM Timers - в этой секции устанавливаются времена перехода в различные стадии снижения энергопотребления.





HDD Power Down

Выключение жесткого диска – устанавливает либо время, через которое при отсутствии обращения жесткий диск будет выключен, либо запрещает такое выключение вообще.

Параметр не оказывает влияние на диски SCSI. Может принимать значения:

От **1** до **15** минут
Disabled – запрещено

Doze Mode

Режим засыпания – устанавливает время перехода или запрещает переход в первую стадию снижения энергопотребления. Может принимать значения:

30 sec, 1 min, 2 min, 4 min, 8 min, 20 min, 30 min, 40 min, 1 hour – время перехода (sec – секунды, min – минуты, hour – час)
Disabled – запрещено

Standby Mode

Режим ожидания работы – устанавливает время перехода или запрещает переход во вторую стадию снижения энергопотребления. Может принимать значения:

30 sec, 1 min, 2 min, 4 min, 8 min, 20 min, 30 min, 40 min, 1 hour – время перехода (sec – секунды, min – минуты, hour – час)
Disabled – запрещено

Suspend Mode

Режим временной остановки – устанавливает время перехода или запрещает переход в третью стадию снижения энергопотребления. Может принимать значения:

30 sec, 1 min, 2 min, 4 min, 8 min, 20 min, 30 min, 40 min, 1 hour – время перехода (sec – секунды, min – минуты, hour – час)
Disabled – запрещено

PM Events - в этой секции указываются те прерывания, от обращения к которым компьютер должен «просыпаться», если к устройствам, использующим эти прерывания, есть обращение.

IRQ 3 (Wake-up)

Разрешение этого параметра приведет к «пробуждению» компьютера по сигналу от модема или мыши, подключенных к COM2. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

IRQ 4 (Wake-up)

Разрешение этого параметра приведет к «пробуждению» компьютера по сигналу от модема или мыши, подключенных к COM1. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

IRQ 8 (Wake-up)

Разрешение этого параметра приведет к «пробуждению» компьютера по сигналу от часов реального времени. Рекомендуется оставить его запрещенным, так как некоторые программы могут использовать функцию «будильника» часов компьютера для своих целей. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

IRQ 12 (Wake-up)

Разрешение этого параметра приведет к «пробуждению» компьютера от мыши, подключенной к порту PS/2. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

В следующей секции указываются те устройства, при активности которых компьютер «засыпать» не должен.

IRQ 3 (COM2)

При разрешении этого параметра компьютер не «засыпает», если подключенное к порту COM2 устройство используется. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

IRQ 4 (COM1)

При разрешении этого параметра компьютер не «засыпает», если подключенное к порту COM1 устройство используется. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

IRQ 5 (LPT2)

При разрешении этого параметра компьютер не «засыпает», если подключенное к порту LPT2 устройство (как правило, принтер) используется. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

IRQ 6 (Floppy Disk)

При разрешении этого параметра компьютер не «засыпает», если к накопителю на гибких дисках происходит обращение. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

IRQ 7 (LPT1)

При разрешении этого параметра компьютер не «засыпает», если подключенное к порту LPT2 устройство (как правило, принтер) используется. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

IRQ 8 (RTC Alarm)

При разрешении этого параметра компьютер не «засыпает», если RTC (часы реального времени) используются как таймер.

Рекомендуется оставить его запрещенным, так как некоторые программы могут использовать функцию «будильника» часов компьютера для своих целей. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

IRQ 9 (IRQ2 Redir)

При разрешении этого параметра компьютер не «засыпает», если подключенное к порту COM2 устройство используется. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

IRQ 10 (Reserved)

При разрешении этого параметра компьютер не «засыпает», если устройство, занимающее 10-е прерывание, используется. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

IRQ 11 (Reserved)

При разрешении этого параметра компьютер не «засыпает», если устройство, занимающее 11-е прерывание, используется. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

IRQ 12 (PS/2 Mouse)

При разрешении этого параметра компьютер не «засыпает», если подключенное к порту COM2 устройство используется. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

IRQ 13 (Coprocessor)

При разрешении этого параметра компьютер не «засыпает», если сопроцессор используется. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

IRQ 14 (Hard Disk)

При разрешении этого параметра компьютер не «засыпает», если к жесткому диску на первом канале IDE есть обращения. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

IRQ 15 (Reserved)

При разрешении этого параметра компьютер не «засыпает», если к жесткому диску или CD-ROM на втором канале IDE есть обращения. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

Power Up Control – параметры в этой секции определяют виды управления источником питания и применяются для источников питания в стандарте ATX и материнских плат, допускающих подключение к подобному источнику.

PWR Button < 4 Secs (он же Soft-of By PWR-BTTN)

Кнопка питания нажата менее 4 секунд – управляет функциями кнопки Power на системном блоке компьютера. Может принимать значения:

Soft Off (программное выключение) – кнопка работает как обычная кнопка включения/выключения питания компьютера, но при этом разрешается программное выключение компьютера (например, при выходе из Windows 95);

Suspend (временная остановка) – при нажатии на кнопку питания на время менее 4 секунд компьютер переходит в стадию Suspend снижения энергопотребления;

No Function (нет функций) – кнопка Power становится обычной кнопкой включения/выключения питания.

PWR Up On Modem Act (он же Resume by Ring)

Включение питания при звонке на модем – разрешение этого параметра позволяет включить компьютер при звонке на модем. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

IRQ8 Resume by Suspend

Пробуждение по IRQ8 – разрешение этого параметра позволяет «разбудить» компьютер, соответствующим образом запрограммировав Alarm Time (время тревоги) в Real Time Clock (RTC – часы реального времени), так как сигнал от RTC заведен на IRQ8. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

ZZ Active In Suspend

Активность сигнала ZZ в режиме Suspend – контроллер на материнской плате имеет сигнал ZZ, эмулирующий в режиме Suspend (временной остановки) тактовую частоту 8,32 МГц. Как правило, в большинстве материнских плат этот сигнал не используется, но если в SETUP он есть, то следует придерживаться рекомендаций по его установке от производителя материнской платы. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

Wake-On LAN

Пробуждение от сети – при разрешении этого параметра компьютер включается по сигналу от локальной сети. Такое включение возможно только при установке в компьютер сетевой карты, поддерживающей этот режим. Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

AC PWR Loss Restart

Включить компьютер после пропажи питания – разрешение этого параметра позволяет включить компьютер после пропажи питания. В противном случае после восстановления питания компьютер не включится, и необходимо будет снова нажать кнопку подачи питания (Power). Может принимать значения:

Enabled – разрешено
Disabled – запрещено

Automatic Power Up

Автоматическое включение – используя этот параметр, можно включать компьютер ежедневно в указанное время или включить его в указанный день и час. Может принимать значения:

Everyday (ежедневно) – при вводе времени компьютер будет включаться ежедневно в назначенное время. Время вводится в поле Time (hh:mm:ss) Alarm в порядке часы, минуты, секунды либо клавишами PgUp, PgDn, либо непосредственным вводом чисел;

By Date (по дате) – компьютер включится в заданный день и в заданное время. При выборе этого параметра появляется поле для ввода времени (такое же, как и для Everyday) и поле для ввода дня месяца Date of Month Alarm – день месяца – в этом поле вводится число в месяце. Это автоматически означает, что запрограммировать включение компьютера можно только внутри одного месяца;

Disabled – запрещено

В следующих секциях BIOS только сообщает характеристики некоторых устройств компьютера. Разрешение параметров в этих секциях позволяет BIOS'у отслеживать эти параметры и сообщать об их выходе за пределы допустимого. **Секция Fan Monitor** – наблюдение за вентиляторами.

Chassis Fan Speed (xxxxRPM)

Наблюдение за скоростью вращения дополнительного вентилятора в корпусе компьютера – если выбрано Ignore, то скорость вращения этого вентилятора отслеживаться не будет. (Этот параметр будет индицироваться





только при использовании специального вентилятора с дополнительным выводом, подключаемого к специальному разъему на материнской плате). В противном случае при остановке или критическом уменьшении скорости вращения BIOS будет выдавать сообщение на экране перед загрузкой операционной системы.

CPU Fan Speed (xxxxRPM)

Наблюдение за скоростью вращения вентилятора охлаждения процессора – если выбрано Ignore, то скорость вращения этого вентилятора отслеживаться не будет. (Этот параметр будет индицироваться только при использовании специального вентилятора с дополнительным выводом, подключаемого к специальному разъему на материнской плате). В противном случае при остановке или критическом уменьшении скорости вращения BIOS будет выдавать сообщение на экране перед загрузкой операционной системы.

Power Fan Speed (xxxxRPM)

Наблюдение за скоростью вращения вентилятора блока питания – если выбрано Ignore, то скорость вращения этого вентилятора отслеживаться не будет. В противном случае при остановке или критическом уменьшении скорости вращения BIOS будет выдавать сообщение на экране перед загрузкой операционной системы. Использование этого параметра возможно при наличии соответствующего блока питания.

Секция Thermal Monitor (наблюдение за температурой) – параметры изменению не подлежат.

CPU Temperature

Температура процессора – показывает температуру процессора в градусах Цельсия и Фаренгейта. При выборе Ignore температура отслеживаться не будет. В противном случае при критическом повышении температуры BIOS будет выдавать сообщение на экране перед загрузкой операционной системы.

MB Temperature

Температура материнской платы – показывает температуру процессора в градусах Цельсия и Фаренгейта. При выборе Ignore температура отслеживаться не будет. В противном случае при критическом повышении температуры BIOS будет выдавать сообщение на экране перед загрузкой операционной системы.

Секция Voltage Monitor (наблюдение за напряжениями питания). В этой секции индицируются как напряжение питания, подаваемое на материнскую плату источником питания, так и вырабатываемое на материнской плате. Разъяснения эти параметры не требуют, кроме VCORE – это напряжение питания ядра процессора. Это напряжение вырабатывается, как правило, на материнской плате.

BIOS: КРАТКИЙ СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

ACPI – **A**dvanced **C**onfiguration and **P**ower **I**nterface. Это современный интерфейс конфигурирования и управления энергопотреблением – стандарт, разработанный фирмами Intel, Microsoft и Toshiba для унификации функций управления энергопотреблением компьютера. Является ключевым элементом Operating System Directed Power Management (OSPM – непосредственное управление энергопотреблением операционной системой). Стандарт претерпел существенные изменения по сравнению с ранее применявшимся стандартом Advanced Power Management (APM) BIOS Specification, Revision 1.2. ACPI учитывает даже температуру материнской платы и процессора, позволяет «усыплять» компьютер программно в режиме, например, ожидания приема факса ночью и т. п. Стандарт требует обязательной поддержки со стороны как BIOS материнской платы, так и операционной системы.

Cache Memory – кэш-память. Память, необходимая для того, чтобы центральный процессор меньше простаивал из-за низкого быстродействия основной памяти, расположена между процессором и основной памятью. Изготавливается на микросхемах статической памяти (не требующей регенерации), значительно быстрее действующей, чем память типа DRAM. Играет роль буфера между процессором и медленной динамической памятью. Кэш-память значительно дороже DRAM, поэтому ее объем, как правило, не превышает 512 Кб. Объем и быстродействие кэш-памяти являются определяющими параметрами быстродействия материнской платы и/или центрального процессора для подавляющего большинства задач, решаемых на компьютере.

Цифры впечатляющей разницы в быстродействии между различными видами DRAM уменьшаются в десятки раз при оценке производительности компьютера в целом в результате работы кэш-памяти. Для еще большего увеличения быстродействия кэш-памяти она часто встраивается в собственно кристалл процессора и работает при этом на той же тактовой частоте, что и сам процессор.

DMA – **D**irect **M**emory **A**ccess. Это прямой доступ к памяти – режим обмена данными между памятью и устройством ввода/вывода, управляемый специальным устройством (контроллером DMA) и выполняемый без участия центрального процессора. Использование этого режима значительно ускоряет пересылку данных, так как исключает пересылки данных в процессор и обратно.

DPMS – **D**isplay **P**ower **M**anagement **S**ignaling. Сигналы управления энергопотреблением монитора – стандарт, созданный ассоциацией VESA для многостадийного снижения энергопотребления монитора. Для реализации стандарта его должен поддерживать монитор. В стандарте оговорены четыре уровня:

- **0 DPMS Mode On** (Монитор используется как обычно)
- **1 DPMS Mode Standby** (Изображения нет, потребление снижено)
- **2 DPMS Mode Suspend** (Изображения нет, потребление еще более снижено)
- **3 DPMS Mode Off** (Изображения нет, потребление снижено до минимума)

ECC – **E**rror **C**ontrol **C**orrection. Это режим контроля функционирования памяти с восстановлением ошибок. Применяется в некоторых материнских платах с соответствующими наборами микросхем для особо критичных к надежности функционирования компьютеров. В основном это сервера и мощные графические станции с большими объемами памяти. Для этого обязательно должны быть установлены модули памяти с истинной четностью. В этом режиме возможно исправление только ОДИНОЧНЫХ ошибок, т. е. ошибки в одном бите из 64, которые считывает процессор.

DRAM – **Dy**namic **R**andom **A**ccess **M**emory. Динамическая память прямого доступа – память, схемотехнически выполне. ная в виде двумерной матрицы (строки x столбцы) конденсаторов. Очень дешева, но требует постоянного «освежения», или регенерации (refresh) заряда на конденсаторах. Регенерация выполняется как «пустое» чтение памяти. Этот процесс отнимает значительное время, так как в этот период никакое устройство, кроме контроллера регенерации, не может получить доступ к памяти.

Fast Page Mode DRAM – самый старый вид памяти, который стал применяться еще в 80-х годах. Отличается от стандартного тем, что позволяет сократить время чтения/записи данных, расположенных один за другим в памяти, но при этом на каждое слово требуется не менее трех тактов системной шины.

На микросхемах Fast Page Mode DRAM указывается время доступа в наносекундах к данным в случайном порядке.

Extended Data Output DRAM – при работе на запись не дает никаких преимуществ по сравнению с FPM DRAM, но требует существенно меньше времени при чтении за счет того, что данные удерживаются на выходе микросхемы EDO DRAM дольше, чем в FPM DRAM. EDO (как и FPM) не дает никаких преимуществ при произвольной выборке данных из памяти, но такая ситуация возникает крайне редко. На микросхемах EDO DRAM указывается время доступа в наносекундах к данным в случайном порядке.

Synchronous DRAM (**SDRAM**) – относительно новый вид памяти, который также показывает свои преимущества только при последовательной выборке данных из памяти. Но при последовательной выборке (или потоке, конвейере – burst) чтение/запись выполняются в два раза быстрее, чем для EDO DRAM На микросхемах SDRAM указывается время доступа в наносекундах к данным при последовательной выборке. Реально же цифры на корпусах микросхем синхронной памяти сообщают максимальную тактовую частоту системной шины, на которой данная память может работать. Соответствие между быстродействием SDRAM, нс, и тактовой частотой шины, МГц, следующее: 12/83, 10/100, 8/125, 7/133.

SDRAM выпускается сейчас только в 168-выводных 64-разрядных модулях DIMM. В отличие от обычных модулей SIMM, эти могут устанавливаться на материнской плате поодиночке. В соответствии с JEDEC стандартом, на модуле DIMM должна быть установлена специальная микросхема SPD-устройства. Некоторые современные материнские платы, например, фирмы Intel на наборе 440LX, не запускаются, если установлен модуль памяти без SPD. Также микросхемы SDRAM широко используются в качестве локальной памяти видеокарт.

SPD – **S**erial **P**resence **D**etect. Это устройство определения присутствия с последовательным доступом, изготавливается на специальной микросхеме (как правило, это электрически перепрограммируемая память), содержащей информацию о типе устройства и его основных характеристиках. Объем такой памяти – 512 байт.

CAS – **C**olumn **A**ddress **S**trobe. Строб адреса столбца – сигнал, используемый при работе с динамической памятью (DRAM), предназначен для запоминания в микросхеме DRAM адреса столбца.

RAS – **R**aw **A**ddress **S**trobe. Строб адреса строки – сигнал, используемый при работе с динамической памятью (DRAM), предназначен для запоминания в микросхеме DRAM адреса строки.

SIMM – **S**ingle **I**n-line **M**emory **M**odule. Это односторонний модуль памяти – конструктив модуля памяти, постепенно уходящий с рынка. Имеет 72 вывода с каждой стороны, но пары выводов с одной и другой стороны замкнуты между собой, поэтому они считаются односторонними. Собственно память, размещенная на модуле, может быть как FPM, так и EDO. Память в SIMM имеет разрядность 32 бита (с четностью 36 бит) и может использоваться в компьютерах с процессорами Pentium только парами.

DIMM – **D**ual **I**n-line **M**emory **M**odule. Это двусторонний модуль памяти – конструктив модуля памяти, ставший с 1997 года фактическим стандартом для компьютеров. Имеет по 84 вывода с каждой стороны. Собственно память, размещенная на модуле, может быть как FPM или EDO, так и SDRAM. Память в DIMM имеет разрядность 64 (с четностью 72) бита и может использоваться поодиночке, а не парами, как обычные SIMM.

SPP – **S**tandard **P**arallel **P**ort. Это стандартный параллельный порт, классический принтерный интерфейс, называемый, как правило, Centronics (по имени давно ликвидированной фирмы, разработавшей этот интерфейс). Интерфейс позволяет побайтово передавать данные со скоростью до 80 Кб/с. При необходимости приема данных можно использовать четыре линии сигнала от принтера (обрыв бумаги, буфер принтера полон и т. п.).

ECP – **E**nhanced **C**apability **P**ort. Порт с расширенными возможностями, отличается от стандартного принтерного порта с интерфейсом Centronics тем, что передаваемая информация разделяется на команды и данные с поддержкой режима DMA и кодирования по методу RLE (Run-Length Encoding – кодирование повторяющихся последовательностей данных).

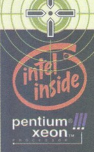
EPP – **E**nhanced **P**arallel **P**ort. Расширенный параллельный порт – двунаправленный вариант принтерного порта с максимальной скоростью приема/передачи данных до 2 Мб/с. Стала возможной адресация нескольких устройств, ввод 8-разрядных данных. Для буферизации данных используется память с FIFO организацией объемом в 16 байт.

Write Back – обратная запись. Этот термин применяется при описании устройств кэш-памяти. Если установлен режим обратной записи, то в случае изменения данных, находящихся в кэш-памяти, процессор меняет их только в кэше, но не в основной памяти. Только при замене одной области данных в кэше на другую процессор сохраняет данные из кэш-памяти в основную память. Реально это означает, что данные кэшируются на запись и на чтение, и именно такой режим применяется сейчас в подавляющем большинстве компьютеров.

Write Combining – объединенная запись. Термин применяется при описании устройств кэш-памяти и означает накопление записываемой информации в кэш-памяти с последующим «выстреливанием» готового пакета данных на шину. Этот режим позволяет ускорить запись информации, например, в память видеокарты.

Write Through – сквозная запись. Термин применяется при описании устройств кэш-памяти. Если установлен режим сквозной записи, то в случае изменения данных, находящихся в кэш-памяти, процессор одновременно меняет их как в кэше, так и в основной памяти. Реально это означает, что данные кэшируются только по чтению, поэтому этот способ кэширования применяется в редких случаях при сознательной необходимости.

Материал предоставлен компанией «Сплайн»
Тел. 964-8258, 964-8259
http://www.spline.ru















11 января 1999 г. корпорация Intel объявила, что микропроцессоры следующего поколения, известные под кодовым наименованием Katmai, будут выпускаться под новым товарным знаком – Intel Pentium III.

Одновременно Intel анонсировала еще один новый товарный знак – Pentium III Xeon, под которым будут выпускаться процессоры для серверов и рабочих станций. В первом квартале выйдут первые процессоры нового семейства (носившие кодовое название Tanner), сочетающие в себе особенности Pentium II Xeon и Pentium III. Будут они с тактовой частотой 450 МГц и объемом кэш-памяти второго уровня в 512 Кб и тактовой частотой 500 МГц с объемом кэш-памяти в 512 Кб, 1 или 2 Мб.

***

17 февраля в Сан-Хосе (Калифорния) состоялась предварительная демонстрация процессора Intel Pentium III, ставшая крупнейшей акцией в 30-летней истории существования Intel.

В ходе демонстрации возможностей процессора Intel Pentium III было показано 250 оптимизированных под него программных продуктов, а сама демонстрация производилась на 175 различных демосистемах. Впервые в подобном событии приняли участие 5 российских фирм-разработчиков программного обеспечения: *«Акелла», «Интерактивное видео», «Нивал», «Никита», «ПараГраф»*, которые представили свои собственные продукты, оптимизированные под процессор Intel Pentium III.

Помимо фирм-разработчиков ПО в мероприятии приняли участие около двухсот компаний-поставщиков информационного наполнения и средств разработки, 30 производителей ПК, 8 независимых поставщиков аппаратного оборудования и пр. Намерение выпустить к концу февраля с. г. свои модели ПК на базе процессора Intel Pentium III выразили 36 зарубежных и местных производителей персональных компьютеров, поставляющих такую продукцию на рынки стран СНГ и Балтии. В эту группу, в частности, входят *Acer, ArByte, Compaq, CLR, Dell Systems, DVM, Excimer, Formoza, IBM, Klondike, R&K, Techmarket, Vist*, а также лидеры индустрии ПК Украины *(KM-Techno, ICS, MDM-Service)*, Белоруссии, Казахстана, Латвии, Литвы и Эстонии.

***

25 февраля 1999 г. одновременно с мировой премьерой процессора Intel Pentium III состоялась и российская.

Pentium III поступает в продажу с тактовыми частотами 450 и 500 МГц. Процессор, созданный на основе Pentium II, сохранит его основные характеристики – 512 Кб кэш-памяти второго уровня, работающей с частотой, равной половине частоты ядра процессора, 32 Кб кэш-памяти первого уровня, динамическое исполнение команд, усовершенствованный корпус SECC2. Основные особенности нового процессора – расширенный набор команд: 50 новых инструкций SIMD (Single Instructions, Multiple Data) для операций одинарной точности с плавающей запятой, обрабатывающие до 4 операндов за один цикл, 12 новых MMX-инструкций; восемь новых 128-разрядных регистров с прямым доступом, возможность параллельного исполнения команд SIMD в операциях с плавающей запятой, а также 8 новых инструкций кэширования, позволяющих, благодаря улучшенной архитектуре ввода-вывода с комбинированной записью (WC I/O), управлять кэшированием данных, что позволит уменьшить число обращений к памяти, повысить эффективность работы процессорной шины. Новые инструкции позволят оптимизированным программам ускорить обработку трехмерной графики, изображений и звука, выполняя программное кодирование и декодирование видеопотока, а также распознавание и синтез речи в реальном времени. На различных задачах использование новых инструкций может обеспечить прирост производительности до 80%.

Кроме новых команд, в процессор Pentium III и процессоры следующих поколений будет введена система порядковой нумерации – 96-разрядный код, позволяющий однозначно идентифицировать каждый экземпляр процессора и его параметры, такие, как тактовая частота. Это позволит исключить продажу компьютеров с «разогнанными» процессорами, наладить учет и контроль доступа в корпоративных сетях, идентификацию пользователя в Интернет. Intel заявляет, что ID был добавлен в Pentium III отнюдь не для слежения за пользователями. Нет, ID предназначен для повышения уровня безопасности транзакций через Интернет, электронной торговли, защиты конфиденциальной информации, хранящейся на компьютере и т. п. Однако ID теоретически может быть использован и в неблаговидных целях независимо от того, хочет этого Intel или нет. С другой стороны, для игроков ID может стать и преимуществом. Пользователи получат более быстрый и спокойный доступ к сетевым играм и службам, причём, при повышенной степени безопасности. Это даже может привести к снижению цен на услуги игровых сетей. С ID можно будет с лёгкостью регистрировать продукты – как условно-бесплатные, так и коммерческие.

Для защиты частной жизни пользователю будет обеспечена возможность отключить функцию порядковой нумерации процессора с помощью специальной программы, которая будет опубликована на Web-узле Intel. Кроме того, процессоры будут поставляться с уже отключенной системой идентификации.

Еще одно дополнение – встроенная в процессор система генерации случайных чисел, основанная на индивидуальных характеристиках теплового излучения конкретного экземпляра процессора. Генератор случайных чисел используется в системах шифрования, электронной подписи, электронной коммерции – покупок через Интернет и т. п.

Большинство новых возможностей Pentium III поддерживаются такими операционными системами, как Microsoft Windows 98 (DirectX 6.1), Windows NT 4.0 (Service Release 4 + исправление Intel), Novell Netware 5, идет работа со всеми разработчиками UNIX.



Олег Горшков, crazy_diamonds@mindless.com

ЛУЧШЕЕ В ИНТЕРНЕТ

Продолжаем знакомить игроманов с интересными и полезными ресурсами Всемирной Паутины. Ежедневно в мировом Интернет открываются десятки, сотни, тысячи новых сайтов, домашних страниц. Мы рассказываем лишь о самых достойных и полезных из них.

ИГРЫ

www.gamesmania.com

Один из самых крутых и мощных серверов, посвященных миру компьютерных игр, «Gamesmania», не имеет к нашему журналу ровным счетом никакого отношения, хотя и называется почти так же. В отличие от «Игромании», Gamesmania на русском языке не выходит. Зато выходит на английском, немецком, японском, итальянском, и почему-то на португальском. Причем, по словам авторов, число языков будет расти. Что касается содержимого сервера, то тут все в порядке. Подборки обзоров, статей, технических описаний, опросы общественного мнения, download демоверсий, и, конечно, последние игровые новости. Побочный проект «Gamesmania Alliance» — это более 20 сайтов, посвященных многопользовательской игре в лучшие 3D-action, спортивные, стратегические и другие игры.



www.game-revolution.com

Вам, наверное, уже надоело, что буквально в каждом обзоре Интернет мы даем ссылки на англоязычные игровые сетевые журналы. Действительно, в Сети их довольно много. И все, казалось бы, построены по одной схеме и похожи друг на друга как две капли воды. Но в каждом при этом есть что-то свое, сугубо личное, свойственное только этому сайту. Сетевой журнал «Игровая революция» отличается от собратьев уже самим названием. Делают его ребята из Калифорнии и в «Слове к читателю» они пишут, что прочесть честные, объективные обзоры можно только у них (не будем спорить, все так говорят). Помимо «честных обзоров» Game Revolution предлагает почитать свежие новости, принять участие в голосовании и дискуссии на форуме, скачать какую-нибудь новую игрушку.

www.game.ware.ru

Очень ценный для геймеров сайт Gameware дает возможность скачать и поиграть в демоверсии самых хитовых и новых игр. На сайте целая куча разделов в соответствии с жанрами игрушек (puzzle, action, strategy и др.), а также отделы, посвященные add-on'ам, солюшенам, утилитам и патчам. Нужно отметить, что на страницах Gameware представлена весьма достойная коллекция демоверсий и игр. Одних пинболов только 4 штуки! На сайте постоянно проводятся рейтинги download'ов. В конце прошлого месяца, например, первые места здесь занимали игры Blood-2 и Ace Ventura.

www1.100hot.com/games



Страница «100 горячих сайтов» выбирает по сотне самых интересных, самобытных и популярных мест в десятках различных категорий. В том числе выбирает и сотню сайтов в сфере компьютерных игр. Первые места здесь, что неудивительно, занимают глобальные корпоративные сайты вроде Playstation, Westwood Studios и Yahoo, а также лучшие сетевые журналы вроде GamesDomain (3-е место) и Gamespot (7-е). А в конце таблицы оказались популярный сайт по игре в multi-player TEN (Total Entertainment Network) и сервер знаменитой фирмы Accolade. Страницы 100hot можно посоветовать тем, кто доверяет рейтингам, а также юзерам, только начинающим свое знакомство с Сетью — они найдут здесь массу ссылок на интереснейшие страницы.

www.tombraider.com

Лара Крофт — идеал женщины для американских феминисток. Самостоятельная, сильная, волевая, да к тому же умная (ни много ни мало — ученый-археолог). При этом красивая (что, правда, заставляет усомниться в ее принадлежности к вышеназванному обществу агрессивных теток). С ноября 1996 года (выход первого Tomb Raider) по конец 1998 (выпуск третьей части) Лара принесла создателям более 425 000 000 долларов прибыли!



На этом сайте дана исчерпывающая информация по трилогии, демоверсии игр и, конечно, фан-клуб Лары. Куча домашних страничек, посвященных «знойной женщине», разбросанных по всему миру, объединены в специальный web-ring.

ixbt.stack.net/~3dstyle



Далеко не всегда отечественные игровые сайты дотягивают до уровня аналогичных импортных. Однако, как это ни банально звучит, у наших есть одно глобальное преимущество — они на русском языке. А если учесть, что в совершенстве английский знают не более 5 % юзеров, то можно понять игромана, который за свежей информацией лезет на «Завхоза», а не на OGR. Данный российский сайт призван утолить информационный голод в области трехмерных игрушек. Впрочем, сайт посвящен не только играм, но и всему, что с ними связано: процесорам, ускорителям, драйверам, патчам и т. п. Здесь есть даже сводный прайс-лист для тех, кто только собирается приобрести «серьезную тачку с наворотами» для игр.

www.treeloot.com



Интернет давно уже стал коммерческим предприятием, приносящим прибыль одним и убытки другим. На сетевой рекламе зарабатываются немалые деньги, и авторы сайтов делают все возможное, чтобы привлечь к своим баннерам как можно больше посетителей. Данный сайт понравится тем, у кого много времени и мало денег. Это игра в «Денежное древо», в котором спрятано ни много ни мало — 1 000 долларов! Чтобы получить данную весьма солидную сумму, нужно «всего лишь» угадать ее верное расположение в листьях дерева. При этом попыток бесконечное множество. Однако вариантов настолько много, что угадыванием можно заниматься до старости. Впрочем, быть может, вы родились под счастливой звездой и вам повезет с первого же раза? Это легко проверить.

HELLO OLD

И ВНОВЬ КРИЗИС «КРЕСТОВОГО ПОХОДА»...

«Игромания» уже рассказывала о том, с какими трудностями столкнулся Стражинский в работе над «Крестовым походом» (см. статью «Слухи, сделки и обманы», «Игромания», № 11 за 1998). После кризиса в сентябре-октябре разговоры затихли, 19 октября возобновились съемки сериала, все вошло в свою колею. Третьего января с огромным успехом прошла премьера фильма TNT «К оружию!», и, хотя Стражинский был несколько недоволен рекламой фильма (в связи с переносом начала показа «Крестового похода» на лето TNT практически не рекламировала фильм), ничто не предвещало очередного скандала. Более того, Стражинский очень красиво «разобрался» с новой формой и старыми эпизодами (как мы рассказывали в упомянутой выше статье, TNT потребовала сменить форму персонажей и снять «новый первый» эпизод, в результате чего JMS пришлось изменить порядок показа серий), поэтому казалось, что все проблемы разрешились раз и навсегда. Но, к сожалению, все произошло иначе...

В статье «Слухи, сделки и обманы» мы написали, что не можем подвести итоги скандальных заявлений и сенсационных слухов – судя по всему, эта история не закончена. Так и оказалось. Гром грянул в конце января, когда неожиданно поползли слухи об отмене «Крестового похода». И только тогда Стражинский признал, что продюсеры сериала давно недовольны политикой TNT, а сама TNT – «Крестовым походом». По словам JMS, он осознал, что настоящая научная фантастика – немного не то, чего ждет основная аудитория TNT, привыкшая к вестернам и историческим драмам. Теперь, заручившись поддержкой Warner Brothers, продюсеры «Крестового похода» занимаются поисками канала, который согласился бы транслировать сериал. Среди наиболее вероятных кандидатов фигурируют Sci-Fi Channel и FX. Правда, несмотря на подобные разговоры, с сайта TNT до сих пор не исчез анонс «Крестового похода», так что, возможно, страсти улягутся и сторонам удастся найти компромиссное решение.

Алексей Головин

ГРАЖДАНСКИЙ КОСМОФЛОТ ЗЕМНОГО СОДРУЖЕСТВА

История любой колонии начинается с путешественника или авантюриста (а это зачастую одно и то же), продолжается военным и завершается торговцем. После торговца колония либо объявляет о своей независимости и становится самостоятельным государством, либо входит в состав метрополии как очередная административно-территориальная единица. Не стали исключением и внеземные колонии, основанные человечеством к середине XXIII века.

Обычная процедура освоения нового мира выглядит так, как описано ниже.

В районе, где находится назначенная к изучению система, кораблем-исследователем (подробнее о кораблях-исследователях см. статью «Военный космофлот Земного Содружества», «Игромания», № 12 за 1998 г.), таким, как «Кортес», сооружается зона перехода (если только её там ещё нет). В эпоху межзвездных перелетов экипажи кораблей-исследователей взяли на себя роль колумбов и магелланов, все дальше и дальше продвигая по Галактике границы освоенного землянами космоса.

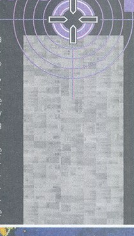
В изучаемую систему запускается беспилотный зонд, который фиксирует её основные характеристики (тип звезды или звезд, количество планет и их спутников, эфемериды их движения, наличие на планетах жизни и т. п.)

Если результаты первичной разведки оказываются удовлетворительными, в дело вступают корабли-разведчики, принадлежащие какой-нибудь корпорации, правительству или независимые, которые должны определить наличие в системе пригодных для разработки ресурсов и их ценность.

Если дальнейшую разработку сочтут перспективной, в систему высылается научная экспедиция с целью определить наличие в системе разумной жизни. Наличие разумной жизни означает немедленное прекращение всех работ в системе и делает её дальнейшее освоение незаконным.

Если разумной жизни в системе не обнаружено, силами правительственных организаций или крупных корпораций начинается её колонизация.

Важнейшую роль на третьем этапе освоения играют свободные разведчики. Это небольшие корабли, стоимость покупки и эксплуатации которых в целом не слишком велика и сопоставима с открытием собственного дела. Их подробные технические характеристики неизвестны, но они, вероятно, не слишком сильно отличаются от характеристик пассажирских «челноков» (см. далее). Гиперпространственных приводов на разведчиках не устанавливают, поэтому, хотя они приспособлены к перелетам в гиперпространстве, маршруты перелетов всецело зависят от системы зон переходов. Корабли-разведчики почти полностью автоматизированы, так что путешествовать на них можно в одиночку. Свободный поиск был прибыльным бизнесом для исследователей, разведчиков, свободных торговцев и им подобных до начала Великой Войны в 2260 году. Если независимый разведчик сумеет обнаружить в космосе что-нибудь действительно ценное, даже небольшой процент от прибыли может исчисляться тысячами кредитов и обеспечить смельчака на всю жизнь. Следует, конечно, учитывать, что такие блестящие находки случаются далеко не каждый день. Кроме того, с 2251 года (после окончания Минбарской Войны, едва не ставшей концом истории для человечества) в Земном Содружестве сложился громадный рынок для ксеноархеологов (или, как их иногда называют, археотехнологистов), занимающихся исследованиями исчезнувших ныне цивилизаций, которые могли оставить после себя полезные для Земли знания и технологии.



Количество находящихся в эксплуатации кораблей-разведчиков, однако, не слишком велико, поскольку предназначены они для довольно специфических задач. Один из кораблей-разведчиков, «Скайдансер», принадлежал Кэтрин Сакай.

Для научно-исследовательских кораблей, действующих на четвертом этапе освоения, требуется, разумеется, экипаж и подготовленные научные специалисты. Корабли научно-исследовательских экспедиций обычно доставляются к месту работ на буксире кораблями-исследователями или другими крупными судами, оснащенными гиперпространственным приводом. Через определенное время (дни или недели) корабль-буксировщик возвращается в систему, чтобы подобрать экспедицию. Корабли-разведчики приспособлены для посадок на планеты и имеют на борту аппараты для передвижения по объекту исследований. Экипаж таких кораблей (как, например, печально знаменитого «Икара») составляет около полутора сотен человек (на «Икаре» их было 140).

По завершении всех предварительных процедур начинается собственно колонизация системы. Пригодных для обитания человека планет в космосе совсем не так много, как хотелось бы, кроме того, колонии основываются не только на планетах, но и на их спутниках и даже в астероидных поясах. Поэтому немаловажная роль в процессе колонизации отводится крупным космическим станциям, таким, как «Вавилон-5». Эта станция – самое известное, но далеко не единственное сооружение такого типа. Только в солнечной системе известно несколько таких станций:

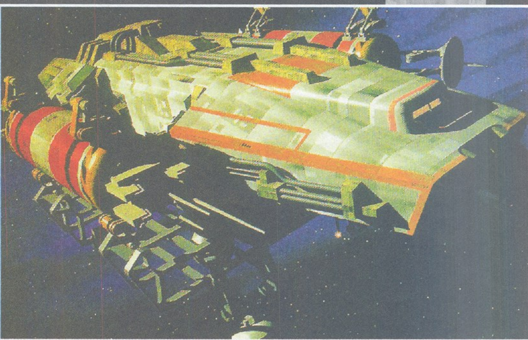
в околоземном пространстве – станции-верфи «Гагарин», «Нью-Кобе», «Новая Ганза»;

так называемые станции «Лагранж» (одна из них, «Лагранж-22», расположена неподалеку от Марса);

станции в системе внешних планет (например, станция «Ио»).

Вне солнечной системы известна, например, станция «Занзибар» у Денеба IV.

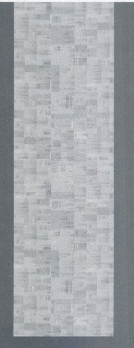
Содружество содержит также многочисленные военные базы (к их числу, кстати, относятся и станции серии «Вавилон»), известные под общим термином «военные аванпосты». Таковые, вероятно, имеются во всех крупных колониях (у Проксимы III, в так называемых «колониях Ориона», в системе Веги и др.). Все эти сооружения – начало и основа колонизаторской деятельности человечества, его своеобразные «центры влияния». Помимо этого, станции служат также весьма удобными транзитными портами для пассажиров и грузов, поскольку осуществлять пересадки с корабля на корабль с помощью космической станции в качестве перевалочного пункта гораздо удобнее и дешевле, чем планетарные космодромы, особенно если учесть, что большая часть звездолетов никогда не совершает посадок на планетах в силу своих конструктивных особенностей.

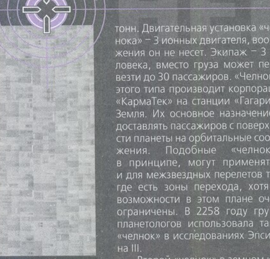


С завершением строительства возникает надобность в поддержании всех узлов и агрегатов астроинженерных сооружений в рабочем состоянии. Для ведения текущих ремонтных работ предназначен специальный тип малогабаритных космических аппаратов – телеуправляемые ремонтные роботы, или «ремонтные боты». Эти миниатюрные автоматические корабли оснащаются пучковым ускорителем 9000А Бейгла-Брайанта, двумя манипуляторами, набором сменных насадок к ним и телекамерой. Вокруг любой космической станции и в окружающем её пространстве постоянно находится множество ремонтных роботов. Каждый из них передвигается независимо от других и постоянно сообщает свое местонахождение и передает видеоизображение на центральный командный пост станции. Их основная функция – следить за внешней обшивкой станции и устранять её повреждения, а также производить другой текущий ремонт. Однако за годы эксплуатации изобретательные люди приспособили эти «боты» и для иных целей. Так, например, капитан «Вавилона-5» Джон Шеридан использовал «бот» в качестве ложной мишени, когда в 2260 году зонд неизвестного происхождения угрожал безопасности станции.

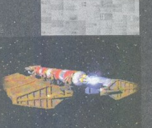
Как уже говорилось, развитие каждой колонии завершается торговцами. Без постоянного товарообмена между колониями и метрополией и колоний между собой колониальная политика вообще не имела бы никакого смысла. Кроме того, Земное Содружество вступило в межзвездную торговлю с другими разумными расами и вплоть до 2260 года товарный поток только возрастал. Это было бы невозможно без громадного торгового космофлота. И такой космофлот у Земли появился довольно быстро. Основу его составили корабли четырёх типов: атмосферные челноки, пассажирские челноки и транспорты двух типов.

Атмосферные «челноки» модели RE/STV-224 – старейший тип космических кораблей землян, продолжающий эксплуатироваться и в середине XXIII века. Их базовая конструкция весьма напоминает силуэты «Космических челноков II», которые использовались ещё в конце XX столетия. Масса «челнока» в снаряженном состоянии может достигать 112 тонн, при этом масса полезной нагрузки (т. е. количество груза, который она может вывести в космос) составляет 10





тонн. Двигательная установка «челнока» – 3 ионных двигателя, вооружения он не несет. Экипаж – 3 человека, вместо груза может перевезти до 30 пассажиров. «Челноки» этого типа производит корпорация «КармаТек» на станции «Гагарин», Земля. Их основное назначение – доставлять пассажиров с поверхности планеты на орбитальные сооружения. Подобные «челноки», в принципе, могут применяться и для межзвездных перелетов там, где есть зоны перехода, хотя их возможности в этом плане очень ограничены. В 2258 году группа планетологов использовала такой «челнок» в исследованиях Эпсилона III.



Второй «челнок» в земном космофлоте – пассажирский внутрисистемный, модель STG-19. Из технических характеристик известно, что его макс. ускорение составляет 0,25 км/с2. Экипаж – 2 человека, способен перевезти до 16 человек пассажиров или 40 тонн груза. Этот тип «челноков» также не имеет вооружения. Производитель – корпорация «Митчелл-Хьендайн», орбитальные верфи «Нью-Кобе», Земля.





Пассажирский «челнок» этого типа – основа всех гражданских и военных межзвездных перевозок. Благодаря полной стандартизации и модульности конструкции, «челноки» выпускаются в больших количествах и являются одними из немногих рентабельных звездолетов Содружества. Конечно, вы получаете только то, за что платите: пассажирский челнок чрезвычайно медлителен, маневренность его очень низкая, он не несёт оружия. Вместе с тем «челнок» имеет обширные грузовые трюмы и оснащен системой жизнеобеспечения, вполне достаточной для четырехдневных перелетов как в реальном пространстве, так и в гиперпространстве.

Кроме того, некоторые корпорации выпускают так называемые «модифицирующие комплекты» для «челноков». Эти комплекты могут быть установлены как владельцем, так и наемными механиками в любом космопорте. Наиболее популярны комплекты, увеличивающие маневренность и запас хода «челноков», а также установка оборонительного вооружения и специальная переделка под перевозки грузов, в ходе которой демонтируются пассажирские отсеки.

Если описанные выше два типа кораблей – главные перевозчики пассажиров, то транспорты Земного Содружества предназначены для доставки грузов. Имеются два типа транспортов: I (транспорты типа «Тескан») и II. Двигательная система транспортов обоих типов – пучковый ускоритель 9000А Бейгла-Брайанта, гиперпространственные приводы на транспорты, как и на «челноки», не устанавливаются. Грузоподъемность транспортов составляет 750 тонн у типа I и 1 000 тонн у типа II. Численность экипажа: 7 человек у I и 3 человека у II типа. Для перевозки пассажиров может использоваться только транспорт типа I, при этом он может взять на борт до 25 человек. Транспорты не несут вооружения. Производители: тип I – «M'Gede Technologies», станция «Гагарин», Земля; тип II – «Luigi Mendoza et Cie», станция «Занзибар», Денеб IV.

Транспорты «Тескан» – обычные корабли независимых торговцев, «рабочие лошадки» космоса. Не слишком быстры, но возможность перевозить одновременно пассажиров и груз позволяют их владельцам неплохо зарабатывать. Транспорты типа I могут летать в атмосфере. Транспорты типа II разработаны специально для перевозки грузов между космическими станциями и/или кораблями и не приспособлены к полетам в атмосфере. Они дрейфуют рядом со станцией, пока контейнеры с помощью направляющих и лебедок перемещаются между ними и грузовым причалом.

Особняком в гражданском космофлоте стоит особый тип кораблей – круизный лайнер. Этот корабль имеет вид громадного шара с надстройкой в носовой части и четырьмя пучковыми ускорителями 9000А Бейгла-Брайанта в корме. Гиперпространственного привода у лайнера нет. Грузоподъемность так же огромна, как и он сам, особенно по сравнению с транспортами – 7 500 тонн. Экипаж – 125 человек. Лайнер может принять на борт до 300 пассажиров. Производит лайнеры «Barfingle's Manufactory», Земля.

Поскольку, как уже отмечалось, владение звездолетом для подавляющего большинства граждан Земного Содружества слишком накладно, для межзвездных перелетов обычно пользуются услугами «челноков» дальнего следования или этих более комфортабельных лайнеров. В отличие от транспортов типа «Тескан», эти лайнеры обеспечивают пассажирам комфортное изменение силы тяжести. Типичная методика следующая: с помощью вращения пассажирского отсека в нем имитируется сила тяжести в пункте отправления, а затем, постепенно увеличивая или уменьшая скорость вращения в ходе рейса, её доводят до силы тяжести в пункте назначения.

Экипажи круизных лайнеров состоят в основном из гражданских лиц, хотя многие компании предпочитают, чтобы их кораблями командовали имеющие опыт службы в Вооруженных Силах Земли (вышедшие в отставку или уволенные в запас). Известны следующие круизные лайнеры:

– «Азимов». Курсировал между Землей, Марсом и «Вавилоном-5». В 2258 году на «Азимове» вышли из строя навигационный компьютер и узел связи. Застрявший в районе, где действовали пираты, лайнер был спасен эскадрильей «Фурий», запущенной со станции;

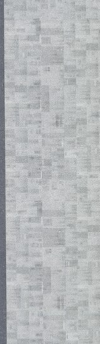
– «Белая звезда»;

– «Селеста».

Таковы основные типы звездолетов, составляющих гражданский космофлот Земного Содружества.

■

Статья подготовлена на основе материалов Энциклопедии Ксенобиологии Вольтера



Возвращаясь к напечатанному...

В наши предыдущие публикации вкрались некоторые досадные неточности.

В статье «*Истребители Вооруженных Сил Земли*» утверждалось, что максимальное ускорение «Фурии» составляет 1 км/с^2. Это описка, 1 км/с – максимальная скорость «Фурии» (при этом не совсем ясно, является ли эта скорость максимально возможной для данного типа космических аппаратов, или это предельная скорость, на которую рассчитаны бортовые системы истребителя, например, система наведения).

В статье «*Военный космофлот Земного Содружества*» корабли «Экскалибур» и «Виктория» были ошибочно отнесены к фрегатам типа «Колдун». По появившимся уже после публикации статьи сведениям, новый тип кораблей действительно появился на вооружении Земного Содружества примерно в 2262 году, но «Экскалибур» и «Виктория» не являются кораблями этого типа. Их строительство и испытания завершились к 2267 году, когда они приняли участие в боевых действиях. Эти два корабля – экспериментальные образцы совершенно нового для земного космофлота типа кораблей.

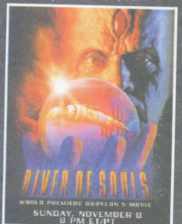
FRIEND

Екатерина Воронина

«РЕКА ДУШ» НА ТНТ

Премьера – 8 ноября 1998 года
Сценарист – Майкл Стражинский
Режиссер – Джанет Грик
Рейтинг в Internet – 7,77

В США состоялась премьера уже третьего фильма по мотивам «Вавилона-5», снятого Babylonian Productions для TNT. Довольно любопытно, что все три выпущенных фильма сделаны совершенно в разных жанрах. Если «В начале» – это историческая драма с налетом «мемуарности», «Третье пространство» – почти боевик, в основе которого лежат мистически-таинственные Лавкрафтианские мотивы, то «Река душ» – скорее философская притча, наложившаяся на гротесково-комедийный фон. Правда, «Река душ» во многом больше напоминает просто эпизод сериала, нежели отдельный фильм, поэтому нашим зрителям, которые не имели возможности увидеть пятый сезон, будет довольно сложно перестроиться: ведь в фильме нет ни Шеридана, ни Деленн, не говоря уж про остальные персонажи. Из старого состава там можно обнаружить лишь Гарибальди, Зака и Корвина (актер Джошуа Кокс, исполнявший роль Корвина, был просто счастлив, что ему чуть ли не впервые за весь сериал предоставили возможность погулять по станции).



Причина отсутствия любимых персонажей вполне тривиальна – Babylonian Productions не смогла позволить себе использовать при съемках фильмов всех актеров, поэтому Стражинский постарался равномерно «распределить их», предоставив каждому возможность сыграть хотя бы в одном фильме. Впрочем, отсутствие знакомых персонажей имеет вполне приемлемое сюжетное объяснение.

Действие фильма происходит летом 2263 года – к этому моменту во Вселенной «Вавилона-5» все несколько «устаканилось» (несмотря на грядущие проблемы и волнения, связанные с «Крестовым походом»), а на самой станции вообще воцарились мир и покой. Однако, как выясняется, ненадолго, и возмутителем спокойствия, по теории Локли, становится Гарибальди, который решил слетать на «Вавилон-5», чтобы выяснить кое-какие детали в отношении так называемых «черных проектов» Вильяма Эдгарса. Формально говоря, Гарибальди не имеет отношения к возникшим проблемам, однако у него назначена встреча с тем самым археологом, который обнаружил и похитил сосуд, содержащий очень ценные души. И за этим археологом (точнее, за сосудом) на станцию прилетает Охотник за душами...

Пожалуй, если «Третье пространство» привлекало великолепно сделанными спецэффектами, то самая сильная сторона «Реки душ» – это динамичность сюжета. Да и сама история очень интересна – Охотники за душами оставили глубокий след в сердцах поклонников сериала, несмотря на то, что появились они там всего лишь один раз в первом сезоне. Многие даже сейчас, после окончания сериала, пытаются установить какие-нибудь «родственные связи» между Охотниками и Лориеном. Стражинский признался, что в самом сериале он не имел возможности вновь показать эту загадочную расу, поэтому очень обрадовался, когда возникла идея съемок телевизионного фильма. Раскопки, Охотники, мятежные души, история обитателей планеты Ралга – все это придает фильму совершенно особый стиль. Однако довольно любопытно, что параллельно главной сюжетной линии в фильме развивается сюжет про голографический публичный дом (голобордель). По мнению Стражинского, в голоборделе нет ничего экзотического – это просто логичное продолжение тех технологий «виртуальной реальности», которые существуют уже сейчас. Однако самое интересное заключается в том, как эти две сюжетные линии развиваются, контрастируя и одновременно в чем-то подыгрывая друг другу.

JMS: *Мне хотелось поиграть с параллельным подтекстом: обе истории (с душами и голобордель) имеют дело с вопросами подлинности личности и владения этой личностью. Являетесь ли вы тем, что я вижу, физическим воплощением, определяемым вашим внешним видом, или же вы то, что находится внутри, невидимое и невыразимое? И если кто-то может контролировать один или другой из этих аспектов, во что это превращает их... и во что это превращает вас? Это действительно две стороны одной и той же проблемы.*



Для многих в России главным открытием фильма станет капитан Элизабет Локли. Здесь Трейси Скоггинс, исполнительнице этой роли, удалось показать всем, что она действительно прекрасная актриса и что ее героиня является совершенно независимой и интересной личностью, а не просто персонажем, придуманным для замещения Ивановой. Как «Третье пространство» изменило наши представления о Лите, так и «Река душ» поднимет Локли на совершенно иной уровень в глазах многих зрителей и повлияет на восприятие ее поведения в пятом сезоне.



Второе по значимости открытие с точки зрения самого сериала и первое с точки зрения самого фильма – это, конечно же, Мартин Шин («Апокалипсис сегодня») в роли Охотника за душами. Шину удалось создать очень яркий и запоминающийся образ, который близок Охотнику, сыгранному Морганом Шеппардом в первом

сезоне, но в то же время во многом отличен от него. Довольно любопытно, что изначально Шин был приглашен для исполнения роли археолога Роберта Брайсона, но после прочтения сценария решил, что ему было бы интереснее сыграть Охотника. Шин с большим воодушевлением говорит о своем персонаже, хотя сам не является поклонником научной фантастики:

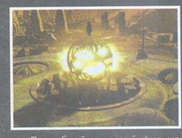
Вокруг него витал ореол наивности и такой очаровательной свежести. В нем было просто больше... души.

...Он покинул свой орден, ушел из жизни в большой степени из-за того, чему она (Локли) смогла научить его. Он был открыт, уязвим и желал учиться – а ведь все это отличительные черты людей. Существует единственный способ научиться – рискнуть и отбросить в сторону свое невежество. Думаю, именно это он и сделал.

Но качественная сюжетная интрига, прекрасная игра актеров и замечательная режиссура (Джанет Грик была режиссером таких эпизодов, как «Небо, полное звезд», «Пророчества и предсказания», «Кризалис», «Нашествие Теней», «Сошествие мрака») – это еще не все. В «Реке душ» можно найти незначительные на первый взгляд моменты, которые доставят массу удовольствия настоящему знатоку и ценителю «Вавилона-5». Прежде всего, это, конечно же, история с перерождением обитателей планеты Ралга.

Мы уже несколько раз видели существа в виде энергетических образований (ворлонцы, Лориен, рейнджер из «Деконструкции падающих звезд»), однако впервые услышали о том, что энергетическое состояние – это просто новая стадия эволюции расы (возможно, далеко не каждой). Наверное, эта идея станет настоящим откровением для многих. Другой момент – философский диспут между Локли и Охотником за душами. Третий – история с Локли, когда ее душа покидает тело, и встреча с другой душой в виде Франклина. Наверное, это одна из самых сильных сцен в фильме. Далее – история с «юным и наивным» Охотником, которому всего-навсего четыре тысячи лет. Души, хранящиеся в «галереях шепотов». Эффект Шеридана-Гарибальди, открытый капитаном Локли (возможно, у Локли есть шанс получить за него Нобелевскую премию). И многое, многое другое...

Мы надеемся, что «Река душ» поможет нам всем не только скрасить ожидание премьеры пятого сезона, но и доставит много приятных минут, подарив возможность вновь увидеть любимых героев (пусть и не всех) и не менее любимые декорации самой станции. По нашим сведениям, «Варус-Видео» планирует выпуск и этого фильма (как известно, эта компания уже выпустила лицензионные кассеты «В начале» и «Третье пространство»), так что у всех нас есть прекрасная возможность насладиться новым творением Стражинского.



Подробный сценарий фильма можно найти по адресу:
http://www.babylon5.incoma.ru/episodes/0/ep_004s.htm

■

Екатерина Воронина

БРЮС БОКСЛЕЙТНЕР

Брюс Бокслейтнер родился 12 мая 1950 года. Большую часть своего детства он провел на ферме и до сих пор сохранил нежную любовь к лошадям.

Актерская карьера Бокслейтнера начиналась в театре, но очень скоро он ушел на телевидение. Он снялся во многих телефильмах и сериалах, среди которых «Пугало и миссис Кинг», «Когда мы встретимся вновь», «TRON».

Начиная со второго сезона, Бокслейтнер исполнял роль капитана Шеридана, нового командира «Вавилона-5». Он также принял участие в съемках фильмов TNT «В начале», «Третье пространство», «К оружию!». За создание образа Шеридана в 1996 году Бокслейтнер вместе с Дэвидом Духовны («Секретные материалы») был удостоен награды «Лучший актер года» от «Sci-Fi Universe».

Когда Бокслейтнер узнал о том, что продюсеры «Вавилона-5» ищут актера на одну из важных ролей, он не придал этому значения. Он видел пару эпизодов, но... Потом ему позвонили и предложили побеседовать с Дугом Неттером и Джоном Коуплендом. Брюс уже работал с Джоном и Дугом во время съемок вестерна «Wild Times» («Дикие времена», 1980), так что у него появилась возможность возобновить старое знакомство, которой он решил воспользоваться. Ему прислали два последних эпизода первого сезона и несколько сценариев, чтобы он мог сформировать свое мнение о сериале. И Бокслейтнер неожиданно для себя понял, что этот сериал – именно то, что он искал (в юности он даже пробовался на роль Люка в «Звездных войнах»). Это совершенно новый материал, который понравится зрителю.

Бокслейтнер: *Что мне понравилось в сериале и сценариях – стиль письма Джо и тот факт, что сериал является непрерывной сагой, создающей какую-то новую мифологию. Было ощущение необыкновенной реалистичности и убедительности этой истории, которая в действительности никогда не происходила.*

Вторым поводом согласиться сниматься в роли капитана Шеридана стала усталость от бесконечных разъездов и желание завести семью.

Бокслейтнер: *А последняя причина заключалась в том, что я*

просто хотел сняться в этой роли – я хотел стать командующим космической станцией, космическим ковбоем... Мне показали студию, и я тут же попался. Я спросил: «Где мне подписать?»

В августе 1994 года Брюс Бокслейтнер принял предложение сниматься в роли капитана Джона Шеридана в сериале «Вавилон-5» и начал знакомиться с тем, что было связано с этой новой работой. В первый день на съемочной площадке Бокслейтнеру пришлось несладко. Для начала ему пришлось приложить массу усилий, чтобы научиться ориентироваться в студийном павильоне. Не говоря уж про обширные диалоги и монологи...

Бокслейтнер: *Поначалу язык моего героя просто обескуражил меня. У меня было множество проблем с некоторыми терминами, нужно было постоянно держать в голове вещи, подобные Войне между Землей и Минбаром.*

Бокслейтнер знал, что ему пришлось заменить Майкла О'Хара, и это усложняло его задачу:

Глаза всех внимательно следили за мной, поскольку, неважно по каким причинам, я заменил актера, у которого уже были сложившиеся отношения со всеми. Я уже не был зеленым новичком, однако я испытывал определенную неуверенность. Думаю, каждому актеру приходится справляться с этим и «вырубать нишу» для себя.

Одна из особенностей «Вавилона-5», по мнению Бокслейтнера, это люди, с которыми приходится работать. Он не устает расхваливать Миру Фурлан (Деленн), Джерри Дойла (Гарибальди) и Клаудиу Кристиан (Иванова):

Мира Фурлан просто изумительна, и мне очень интересно наблюдать, как развиваются наши взаимоотношения. Деленн приоткрывает в Шеридане то, что он ещё ребенок, мальчишка, который отправился в космос, зачарованный инопланетянами и другими мирами.

Брюс в восторге от того, как Питер Юрасик играет Лондо. Он часто оставался после съемок и смотрел сцены между Лондо и Картажье. Из приглашенных актеров самое сильное впечатление произвели на него Брэд Дурифф (брат Эдвард), Луис Туренн (брат Тео), Майкл Ансара (техномаг Элрик).

Поначалу отношения между Джерри и Брюсом были довольно настороженные, как и в сериале между их персонажами, но по мере работы они переросли в настоящую дружбу. Дойл признается, что за эти годы Брюс стал одним из его лучших друзей. Они очень многое делают вместе – играют в теннис, катаются на лошадях, проводят благотворительные вечера и даже летают на истребителях «F-16».

Сериал принес определенную стабильность в личную жизнь Брюса. Вместо того чтобы скитаться по миру, снимаясь в различных фильмах, теперь он имеет более или менее постоянное расписание. 1 января 1995 года состоялась свадьба Брюса и Мелиссы Гилберт – известной актрисы, с которой его связывали давние отношения. В этом же году у него родился сын, которого назвали Майклом Гарретом, и сам Брюс от него просто в восторге.

Мелисса Гилберт также приняла участие в съемках сериала, причем в качестве жены Джона – Анны Шеридан («За'ха'дум»). Свадебная фотография Анны и Джона Шеридан, показанная в кадре, – настоящая фотография со свадьбы Мелиссы и Брюса. Примечательно, что продюсеры сами обратились к Мелиссе с предложением исполнить роль Анны, Брюс даже не знал об этом. Мелисса очень благодарна им за это приглашение, поскольку тогда она впервые появилась на экране после рождения ребенка.

Брюс выглядит в сериале настолько естественно, что поклонники сериала не воспринимают актера как отдельную личность. Брюс рассказывает, что фанаты «Вавилона-5» считают его настоящим капитаном. И это неудивительно – ведь Бокслейтнер внес очень многое в роль Джона Шеридана. Именно благодаря его игре мы воспринимаем Шеридана как совершенно живого человека со всеми его достоинствами и недостатками, человека, который делает ошибки и исправляет их, которому приходится принимать судьбоносные решения, но он находит в себе силы сохранить лучшее, что есть в нем.

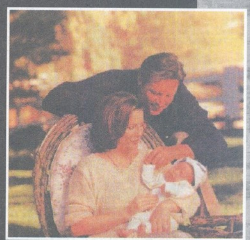
Бокслейтнер: *Я пытался быть несколько менее безгрешным и безошибочным. Очень легко изображать из себя идеал, но я всегда стремился к тому, чтобы быть немного более человечным, иметь обычные недостатки и изъяны.*

Думаю, Стражинский хорошо изучил меня и ухватил то главное, что есть во мне. И вставил это в Шеридана. Я обнаружил, что он представляет собой комбинацию многих персонажей, уже сыгранных мною на телевидении.

Думаю, когда Джо создает свою историю, он вынужден выписывать в некотором роде «общие персонажи», пока не появится актер (каким бы он ни был) и не заполнит пробелы. И тогда Джо может создать более яркий образ в расчете на конкретного актера. Поэтому мне пришлось заполнить пробелы, что были оставлены для меня.



Мне кажется, порой Шеридан излишне самонадеян и заносчив. Иногда в тех случаях, когда надо сдержаться, он слишком импульсивен. Однако у него прекрасное чувство юмора и изумительная способность удивляться тому, что окружает его. Он по-прежнему похож на маленького мальчика.



Мне очень нравится, как меняется мой персонаж. Думаю, JMS придает ему больше оттенков, Шеридан обретает зрелость...

Больше всего во время работы над сериалом Брюсу понравились форма и «Звездные фурии», а меньше всего... – меню ресторанов в «Зокало». Одной из наиболее сложных сцен со спецэффектами для Бокслейтнера была сцена из фильма TNT «Третье пространство», когда Шеридан беспомощно крутится в скафандре. Там Брюсу пришлось выступить в роли знаменитого мишки из эпизода «Вопрос чести». А больше всего запомнились ему эпизоды «В тени За'ха'дума», «За'ха'дум» и «Разрывы реального времени».



Бокслейтнер: *Мне понравилось сниматься со своей женой, Мелиссой Гилберт. А «Разрывы реального времени» – весьма выдающийся эпизод для меня, он отличается от всего сериала, потому что здесь нас было только двое – Рей Бирк и я. Иметь возможность сыграть подобный материал – величайший подарок для актера, и я всегда буду благодарен за это Джо.*

За время работы над «Вавилоном-5» Брюс Бокслейтнер стал настоящим поклонником и знатоком научной фантастики. По совету Стражинского он перечитал много классических произведений не только в этом жанре, но и в жанре фэнтези. После прочтения «Властелина колец» Толкиена (эта книга тоже была рекомендована JMS) Брюс в одном из интервью сказал об аналогиях между этим произведением и «Вавилоном-5», чем возмутил Стражинского, которому давно надоели подобные сравнения. Теперь Бокслейтнер очень хорошо знаком с научной фантастикой, его любимая вещь – «2001 год» Артура Кларка. Из сериалов он предпочитает оригинальный «Star Trek» и «Секретные материалы»:



Я страстный поклонник «Секретных материалов» – они затрагивают более широкую сферу, нежели «Вавилон-5». А «Star Trek» позволил реализоваться «Вавилону-5». Он продержался на телевидении тридцать лет, и невозможно спорить с тем, что он оказал глобальное влияние на нашу культуру. Мне нравятся «Звездные войны», и я вижу много тематических пересечений с ними в «Вавилоне-5»... Они дарят другое видение, дают возможность взглянуть иначе, а это нам необходимо, как мне кажется.

Особенность «Вавилона-5» – он обладает ощущением опасности. Люди живут, и люди умирают. Не думаю, что через триста лет мы настолько продвинемся вперед, что это забудется. Все мы – люди. Мы существуем уже четыре миллиона лет, и почти совсем не изменились. Кроме того, это действительно исторический сериал. В нем сплелось воедино множество различных вещей – я знаю об этом от Джо... Множество аналогий с мировой историей, различные мифы – от легенд о короле Артуре до «Властелина колец» Толкиена. Все это оказало определенное влияние на Джо, он много читал фэнтези, научной фантастики, исторических книг, в детстве все это заложилось в его разум, а теперь проявило себя в «Вавилоне-5».

Бокслейтнер считает, что работа над «Вавилоном-5» способствовала его развитию как актера:

Научная фантастика развивает ваше воображение, что очень важно, когда вы работаете в сериале со спецэффектами. Если все, что находится перед вами, – это синий экран, то вам нужно суметь вообразить самые невероятные вещи. Вы должны увидеть что-то и заставить публику тоже видеть это. Стоять на балконе над городом на чужой планете, а затем прыгнуть в пропасть – это надо сыграть по-настоящему. Думаю, научная фантастика делает из вас настоящего актера.

Научная фантастика в первую очередь говорит о надежде, о нашем будущем. Неважно, куда мы идем, мы несем с собой наши тревоги, проблемы, наши отличительные черты, однако мы – исследователи по природе.

Бокслейтнер достаточно философски воспринимает то, что сериал подошел к концу:

Сюжет в некотором роде действительно завершен, как и говорил с самого начала создатель сериала Джо Стражинский. Он хотел снять пятилетнюю сагу, и мы подошли к концу этих пяти лет. Есть множество разнообразных историй, которые продолжатся в спин-оффах, a la «Star Trek: The Next Generation» или что-то в этом роде. Кто знает, что случится в будущем «Вавилона-5»? Но прошлое было фантастичным.

Став страстным поклонником научной фантастики, Бокслейтнер даже собирается написать роман вместе с Эдом Горманом (Ed Gorman):

Я заключил соглашение на две книги с Bergman Press. Пока я отложил это в сторону, но в следующем году надеюсь заняться этим проектом вплотную... Я попытался сочетать два жанра, которые мне действительно нравятся: вестерн и научную фантастику. Так уж получилось, что в данный момент я лучше всего знаком именно с ними...

Я всегда хотел сделать нечто подобное, и многое пришло ко мне во время работы над «Вавилоном-5» и запойного чтения. Это будет довольно жестокая и кровавая история... Действие будет происходить в Калифорнии сто лет тому назад, и в книге будет персонаж, который является инопланетянином, но не знает об этом.

Брюс уже передал наброски сюжета представителям Warner Brothers, поскольку компания проявила определенную заинтересованность в том, чтобы реализовать этот сюжет на телевидении. Бокслейтнер был бы очень рад этому и сам с удовольствием сыграл бы одну из ролей.

Брюс является не только поклонником научной фантастики, но и с огромным энтузиазмом относится к реализации космических программ. Национальное Космическое общество (National Space Society – NSS) объявило на ежегодной встрече NSS в мае 1998 года, что Брюс Бокслейтнер введен в состав NSS Board of Governors. Вместе со своей женой Мелиссой Гилберт и Джерри Дойлом Бокслейтнер побывал на запусках космических кораблей и на Edwards Air Force Base.

Бокслейтнер: *Я действительно очень рад присоединиться к этой визионерской группе. Я всегда был энтузиастом космоса. «Вавилон-5» и его поклонники (среди которых много ученых и инженеров) помогли мне развить это увлечение. Вместе со своей семьей я следил за запусками «шаттлов», приглашал астронавтов на съемки. Реальность является столь же волнующей, как и то, что мы делаем на телевидении. Так что я принимаю роль гражданина, который с помощью NSS будет рассказывать людям новости об исследовании космоса и организовывать поддержку космических программ.*

Теперь, когда я смотрю на звезды, я совершенно иначе воспринимаю то, что вижу. Теперь у меня даже есть большой телескоп. У меня родился сын. Когда мне было девятнадцать лет, поздней ночью 20 июля 1969 года я вышел на улицу и посмотрел на Луну, зная, что американцы находятся на ней. Я очень хорошо помню эти минуты: стояла душная летняя ночь, я был у своей подруги, которая жила в Иллинойсе. Мы выскочили на улицу, с восторгом глядя на эту непостижимую Луну. Люди сделали это. И я смотрю на своего сына и гадаю – что же увидит он, когда будет молодым?

■

FRIEND

ПИСЬМА НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ

Когда именно ТВ-6 покажет пятый сезон?

К сожалению, мы не располагаем подобной информацией. По нашим сведениям, у канала возникли финансовые проблемы, из-за которых показ «Вавилона-5» откладывается на неопределенное время.

Будет ли ТВ-6 повторять уже показанные сезоны?

Насколько нам известно, ТВ-6 планировало показать именно пятый сезон. Повторный показ первых трех сезонов уже был, поэтому мы вряд ли увидим эти сезоны ещё раз.

Является ли первый сезон «Крестового похода» тем самым пятым сезоном «Вавилона-5»?

Нет, в «Крестовом походе» действуют уже другие персонажи. Хотя возможно появление и нескольких героев «Вавилона-5». Действие пятого сезона «Вавилона-5» происходит в 2262 году, а «Крестового похода» – несколько позднее.

Где можно приобрести книги, комиксы и кассеты с «Вавилоном-5»? Будет ли «Варус-Видео» выпускать кассеты с эпизодами «Вавилона-5»?

Пока мы не располагаем подобной информацией. «Варус-Видео» планирует выпуск фильмов, снятых для TNT, – не только «В начале» и «Третье пространство», но и «Реку душ», и «К оружию!». По нашим данным, в Москве ещё в конце ноября можно было купить выпущенную пиратами «Реку душ», а недавно в Санкт-Петербурге появились и пиратские кассеты с фильмом «К оружию!». Однако мы советуем всем читателям журнала не портить себе впечатление от просмотра этих фильмов, поскольку качество пиратских кассет просто ужасающее, а дождаться выхода лицензионных кассет от «Варус-Видео».

В качестве небольшой иллюстрации – фильм «К оружию!» назван «Вавилон-5: Отражения»; на обложке изображен Охотник за душами и приведено краткое содержание «Реки душ»; переводчики решили, что Деленн – мужчина и потому говорят «сообщение от Деленна», и т. д., и т. п.

К сожалению, в России пока не выпускаются ни книги, ни комиксы, имеющие отношение к «Вавилону-5».

Не могли бы вы рассказать об игре «Babylon 5: Shadow Wars» – что она из себя представляет, кем и когда была создана и т. п.?

Давайте уточним – «Babylon 5 Arcade Series Entertainment Utility: Shadow Wars» – это не игра как таковая. Да, в пакет этой программы входит игра с одноименным названием, но прежде всего это диск с различными «Вавилонскими» утилитами: изображениями, видероликами, хранителями экрана, звуками и т. п. Это уже второй и, скорее всего, последний, коллекционный (100 000 экземпляров) диск, выпущенный фирмой Sound Source Interactive (SSI). Что же касается самой игры, то это «клон» игры «Space Invaders» (ваш корабль внизу, вражеские корабли стремительно нападают на вас сверху), и, если честно, не из лучших. Всего на игру у вас уйдет не более десяти минут.

Чей голос звучит за кадром в заставке пилотного фильма «Встречи»?

Монолог «Наступал рассвет третьей эпохи человечества...» в пилотном фильме читал Питер Юрасик, исполнивший роль Лондо Моллари. В первом сезоне – Майкл О'Хара (Джеффри Синклер), во втором – Брюс Бокслейтнер (Джон Шеридан), в третьем – Клаудиа Кристиан (Сьюзан Иванова).

Правда ли, что, начиная с третьего сезона, Лондо поменял свой костюм?

Да, одежда Лондо постепенно менялась – во втором сезоне в связи с изменением его положения мундир стал темнее и больше похож на военный.

Погиб ли Кеффер?

Да, лейтенант Уоррен Кеффер погиб. В конце 2259 года его истребитель был уничтожен в гиперпространстве кораблем Теней.

Что случилось с Корвином?

С Корвином ничего не случилось, он благополучно служит на станции.

Обоснуйте причины, по которым в фильме «Третье пространство» нет Лондо, Гарибальди, Г'Кара, Маркуса и Ленньера.

Если подойти к этому вопросу формально, Лондо нет потому, что он улетел на Приму Центавра, как сказал Вир. В отношении остальных тоже можно придумать различные объяснения, но истина, как обычно, более чем проста – бюджет фильма настолько мал, что Стражинский не смог использовать там всех исполнителей главных ролей. Он постарался распределить актеров по разным фильмам...

Как Шеридан покинул минбарский крейсер после гибели Ленонна («В начале»)?

В соответствии с книгой Питера Дэвида «В начале», минбарцы отвели плёнников в бункер и оставили их там. После чего к планете прилетел нарнский корабль – нарны были обеспокоены отсутствием сведений о Г'Каре.

Почему ни Г'Кар, ни Франклин, ни Шеридан не помнили о том, что знакомы, когда Шеридан появился на «Вавилоне-5»?

К сожалению, ошибки встречаются у всех... Но, думается, здесь была не столько случайная ошибка, сколько вынужденная – Стражинский не мог позволить себе придумывать слишком много персонажей для фильма, нужно было «использовать» уже имеющиеся. Выбор пал на Франклина и Г'Кара, что было вполне логично – нарны помогали землянам во время войны, а Франклин был чуть ли не единственным врачом на Земле, кто имел представления о физиологии минбарцев. Кстати, из того же эпизода следует, что Шеридан уничтожил не только «Черную звезду», но и несколько крейсеров сопровождения. Но не стоит забывать, что эпизод «Врата в вечность» вышел в эфир в 1994 году, а премьера «В начале» состоялась в январе 1998 года...

Когда родилась Мира Фурлан? Напечатайте её фотографию без грима.

Исполнительница роли Деленн Мира Фурлан родилась 7 сентября 1955 года. В следующем номере мы планируем поместить подробный рассказ об этой актрисе.

■

Главный консультант: Андрей Рубин

1998 TOP GAMES

First-Person Shooter

Unreal	GT/Epic Games
Quake II/Add-Ons	Activision/Id
Half-Life	Sierra/Valve
Half-Life	Sierra/Valve
Unreal	GT/Epic Games
Blood II	Monolith/GT

3D-Action

Carmageddon II	SCI/Stainless
Tomb Raider II	Eidos/Core
Heretic II	Activision/Raven
Heretic II	Activision/Raven
Dethkarz	Melbourn House/Bean
Die By The Sword	Interplay/Treyarch

Real-time Srategy

StarCraft	Cendant/Blizzard
Commandos: Behind the Enemy Lines	Eidos/Pyro
Аллоды: Печать Тайны	1C/Buka/Nival
StarCraft	Cendant/Blizzard
Commandos: Behind the Enemy Lines	Eidos/Pyro
Аллоды: Печать Тайны	1C/Buka/Nival

Turn-based Strategy

Incubation/add-on	Blue Byte/Blue Byte
M.A.X. 2	Interplay/Interplay
Warhammer 4000: Chaos Gate	Mindscape/SSI
Warhammer 4000: Chaos Gate	Mindscape/SSI
WarLords 3/add-on	Red Orb/SSG
Incubation/add-on	Blue Byte/Blue Byte

Economic Strategy

Caesar 3	Sierra/Sierra
Railroad Tycoon II	Take 2/PopTop
Industry Giant	I-Magic/I-Magic
Railroad Tycoon II	Take 2/PopTop
Caesar 3	Sierra/Sierra
Industry Giant	I-Magic/I-Magic

Fighting

Mortal Kombat 4	Midway/Midway
Fighting Force	Eidos/Core
Last Bronx	Sega/Segasoft
Mortal Kombat 4	Midway/Midway
Fighting Force	Eidos/Core
Last Bronx	Sega/Segasoft

Arcade

Heart of Darkness	Infogrames/Amazing
Lode Runner 2	GT/GT
Jazz Jackrabbit 2	Epic Games/Epic Games
Heart of Darkness	Infogrames/Amazing
Asteroids	Activision/Syrox
Lode Runner 2	GT/GT

Adventure

X-Files	Electronic Arts/FOX/Hyperbol
Trespasser	Electronic Arts/ DreamWorks
Sanitarium	ACS/DreamForge
Grim Fandango	Activision/ LucasArts
Sanitarium	ACS/DreamForge
The Blackstone Chronicles	Mindscape/Legend

Role Playing Game

Fallout 2	Interplay/Black Isle
Might&Magic VI	3DO/New World Computing
Final Fantasy VII	Eidos/Square
Baldur's Gate	Interplay/Bioware
Fallout 2	Interplay/Black Isle
Might&Magic VI	3DO/New World Computing

Racing Game

Need for Speed III	Electronic Arts/Electronic Arts
M. T. Madness 2	Microsoft/Terminal Reality
Grand Prix Legend	Sierra/Papyrus
Need for Speed III	Electronic Arts/Electronic Arts
Colin McRae Rally	Codemasters/Codemasters
Motocross Madness	Microsoft/Rainbow

Ground Simulation

Panzer Commander	Mindscape/SSI
M1 Tank Platoon 2	MicroProse/MicroProse
Spearhead	I-magic/Zombie
M1 Tank Platoon 2	MicroProse/MicroProse
Panzer Commander	Mindscape/SSI
Spearhead	I-magic/Zombie

Flying Simulation

MiG-29 /F-16	Electronic Arts/NovaLogic
Total Air War	Infogrames/DID
MS Combat Flight Simulator	Microsoft/Microsoft
WWII Fighters	Electronic Arts/Jane's
Apache-Havoc	Empire/Razorworks
Total Air War	Infogrames/DID

Fiction Simulation

Wing Com. Prophecy	Electronic Arts/Origin
Descent Freespace/Add-On	Interplay/Volition
X-COM: Interceptor	MicroProse/Chapell Hill
Wing Com. Prophecy	Electronic Arts/Origin
Descent Freespace/Add-On	Interplay/Volition
Hardwar	Interplay/Gremlin

Sports Game

FIFA 99	Electronic Arts/EA Sports
World Cup 98	Electronic Arts/EA Sports
NHL 99	Electronic Arts/EA Sports
FIFA 99	Electronic Arts/EA Sports
NBA 99	Electronic Arts/EA Sports
NHL 99	Electronic Arts/EA Sports

Game of the Year – Игра года

StarCraft	Cendant/Blizzard
Unreal	GT/Epic
Fallout 2	Interplay/Black Isle
Half-Life	Sierra/Valve
StarCraft	Cendant/Blizzard
Baldur's Gate	Interplay/Bioware

Readers' Choice
Выбор читателей

Editors' Choice
Выбор редакции

★ Первое место
★ Второе место
★ Третье место

Итак, настал торжественный момент подведения итогов. Собственно, все места распределены, и результат перед вами. Но мы решили добавить и наш собственный хит-парад, список самых лучших игр в версии редакции. Где-то наши мнения расходятся, где-то на удивление совпадают, но едины они в том, что все те игры, которые стали обладателями звезд, этого достойны. 1998 год принес столько интересных проектов, что упомянуть все, которые могли бы стать «самыми-самыми», нереально. И попавшие в хит-парад выделяются из всех только благодаря тому, что они были чуть-чуть, немножко, ну совсем капельку лучше других.

First-Person Shooter

В принципе, нечто подобное и ожидалось. Unreal, что бы ни говорили его ненавистники, был и остается самой красивой игрой из созданных на сей день. Да и второе место add-on'ов к Quake II не так удивительно – все-таки это культовая вещь. Немного смущает лишь «бронзовая» звезда Half-Life, но это объясняется тем, что большинство читателей к моменту выхода анкеты еще не успели познакомиться с этим поистине великим произведением и по достоинству оценить родоначальника нового жанра «кино от первого лица».

3D-Action

Здесь в первую очередь интересно не первое место Carmageddon II, а «серебряная» звезда Tomb Raider II. Заметьте, не третьей, а второй (!) части. Последняя «Лара» даже не вошла в десятку!

Походовые стратегии

К сожалению, в прошлом году вышло не так уж много игр этого жанра, и все кандидаты были как на ладони. Чего, кстати, не скажешь о 1999 году, когда уже сейчас начинаются споры о том, кто займет первое место – Sid Meier's Alpha Centauri или Civilization: Call to Power.

Экономические стратегии

По вышеизложенным причинам и в этой номинации все было ясно с самого начала. В своем хит-параде мы только поменяли местами Railroad Tycoon II и Caesar 3 – все-таки фанатов паровозиков в редакции оказалось несравненно больше.

Стратегии в реальном времени

В том, что первым будет StarCraft, не сомневался никто. А вот по поводу остальных призеров у нас велись ожесточенные споры. Но когда были подведены итоги голосования читателей, вопросы отпали сами собой. Да, именно эти игры были лучшими в своем жанре, и ничего нового здесь не скажешь.

Файтинги

Жанр, практически полностью игнорируемый создателями игр для персонального компьютера. Тот редкий случай, когда наше мнение полностью совпадает с решением читателей.

Аркады

Победа Heart of Darkness была предрешена с самого начала. Остальные же игры (включая появившуюся в аккурат к Новому Году Asteroids) – переиздание классических произведений прошлого, а не новое воплощение старых идей. Поэтому в том, что выиграют именно они, тоже было не так уж много сомнений.

Adventure

Очень жаль, что действительно потрясающая Grim Fandango не добралась даже до пятерки читательских предпочтений – большинство просто не успели в нее поиграть. Зато популярность X-Files сказалась и здесь – судя по анкетам, в нее играли даже те, кто недолюбливает квесты как таковые.

Ролевые игры

Похоже, что жанр переживает второе (или третье? Или уже четвертое?) рождение. RPG выходят одна за одной, и определить, что же было лучшим, непросто. Но с первым местом как раз проблем не было. Если бы Baldur's Gate появилась хотя бы на несколько дней позже, то она, бесспорно, стала бы первым кандидатом на почетное звание «Ролевой игры 1999». А так второму Fallout пришлось немного подвинуться.

«Наземные» симуляторы

Кандидатов было мало, да и их места были вроде ясны. Только, по мнению большинства игроманов редакции, M1 Tank Platoon 2 все-таки более достоин первого места.

Авиасимуляторы

Победа MiG-29 Fulcrum объяснима – редко когда выходят качественные игры, посвященные оружию российского производства. Только вот игра эта вовсе не симулятор. Что касается первого места в редакционном хит-параде, то здесь ситуация не была ясна до последнего момента. И WWII Fighters, и Apache-Havoc достойны стать лучшими, и если бы была возможность разделить «золото» пополам, то мы, без сомнения, так бы и сделали.

Автосимуляторы

Еще одна номинация, в которой все уже было определено заранее. Конечно, второе место Monster Truck Madness 2 несколько удивительно, хотя это весьма и весьма достойная игра. А вот Grand Prix Legend получила почетную «бронзовую» звезду в тяжелейшей борьбе – NFS 3 оказалась впереди с таким отрывом, что «Легенда» вышла на третье место, опередив Motorhead с перевесом всего в один (!) голос! Поистине борьба, достойная любого автосимулятора.

Фантастические симуляторы

Всем хорош Descent Freespace, только вот нормальной сюжетной линии ему не хватает. Wing Commander все-таки был и остается игрой номер один. А что касается «проработанности» вселенной, то уж здесь никто с величайшей компьютерной «мыльной оперой» сравниться не может, за исключением, пожалуй, Star Wars, но LucasArts, к сожалению, космическими симуляторами в этом году нас так и не порадовал. Hardwar же – игра не для всех. Тот, кто способен понять и оценить, безусловно, будет считать ее великим произведением.

Спортивные игры

В том, что призы достанутся Electronic Arts, были уверены все. Интрига разворачивалась лишь вокруг наиболее любимого вида спорта. Им, как и следовало ожидать, оказался футбол. Что удивительно, игры, ему посвященные, заняли первые два места. Мы же немного изменили свой список. Для разнообразия.

Игра 1998 года

По одной звезде получает представитель трех самых любимых жанров. Полностью соглашаясь с мнением читателей, мы просто откорректировали список лучших игр в соответствии с нашими победителями в этих номинациях.

Огромное спасибо всем, кто принял участие в нашем голосовании! Редакция выражает благодарность компаниям «1С», «Бука», «Никита», «Новый Диск», Activision, Electronic Arts, Empire Interactive, Red Storm Entertainment и Snowball Productions за предоставленные призы.

Призы получают:

Алексеев С. В., г. Дубна – «GAG: Гарри в отпуске»
Болдов С. В., г. Москва – NHL '99
Буров В. А., г. Челябинск – «Пиноккио»
Висков Д. А., г. Н. Новгород – «Дон Капоне»
Высотин М. Ф., г. Барнаул – Need For Speed III: Hot Pursuit
Гаврюшкин В. В., г. Владимир – «Большая Энциклопедия Кирилла и Мефодия»
Галеев Р. Р., г. Новокуйбышевск – Grand Touring
Жутаев В. М., г. Троицк – «Невероятные приключения в Голливуде»
Игонин П. А., г. Новосибирск – «Дон Капоне»
Карпов Д. А., г. Москва – Quake II Extremities: Net Pack 1
Киблер А. Ю., г. Березовский – «Вангеры»
Кобзарь П. А., г. Рыбинск – Madden NFL '99
Коломийцев А., Тюменская обл. – Asteroids
Корнев А. Б., г. Комсомольск-на-Амуре – Rainbow Six
Кузнецов С. А., г. Екатеринбург – The Golf Pro 2
Кульков А. Н., г. Новосибирск – Heretic II
Курбатов Е. В., г. С-Петербург – «Дон Капоне»
Молчанов П. С., г. Ногинск – Grand Touring
Некрасов Д. В., г. Урай – Grim Fandango
Пархачёв Н. С., г. Пермь – «Меломания»
Петренко С. А., г. Усинск – Barrage
Попов В. Б., г. Чита – TalonSoft's Western Front
Самсонов С. Л., г. Гатчина – «Сказки на бересте»
Селезнев А. В., г. Москва – Pod Gold
Сизов С. А., г. Красноярск – Populous: The Beginning
Сиюткин В. Ю., г. Новоуральск – Dungeon Keeper
Соколов А. Г., г. Вологда – «Киномания»
Третьяков С. М., г. Москва – Tiger Woods '99
Чередниченко В. Б., г. Омск – X-Wing vs. Tie Fighter Gold
Шигида В. И., г. С-Петербург – «Шестое измерение»

СМЕЕМСЯ

Вопрос: «Отчего погиб Иван-Царевич?»
Ответ: «Его задушила жаба...»

– Какие газеты вы выписали на этот год?
– А зачем мне газеты, когда есть Интернет?
– А в уборную с клавиатурой ходить будете?

...Как скучно мы живем! Мы перестали лазить в Windows к любимым женщинам!

Сегодня на пресс-конференции Всевышний заявил, что ввиду отсутствия финансирования Конец Света переносится на неопределенный срок.

На конкурсе женской логики первое место занял генератор случайных чисел.

Из журнала «Популярная Механика» (США), 1949 год:
«В будущем компьютеры будут весить не более полутора тонн...»

Однажды молодой сисадмин, открыв свой почтовый ящик, нашел там повестку в райвоенкомат.

– Опять этот чертов спам, – прорычал он, нервно разрывая повестку в клочья.

***

Немного рекламы.

Предлагается к продаже компьютер «Соборъ» – надежная помощь в комплексной автоматизации вашего прихода. Компьютер «Соборъ» – это:

– кадило и сокадило на 450mhz;
– оперативная паперть, расширяемая до 128 килонищих;
– 15-ти дюймовый SVGA алтарь (на складе имеются 17- и 21-дюймовые модели);
– жесткий несъемный крест;
– кружка двухщелевая типа «На восстановление храма»;
– круглый принтер для пасхальных яиц;
– клавиатура со старославянским шрифтом.

По желанию заказчика на компьютер может быть установлено следующее лицензионное ПО:

– Старый Завет 7.0 и Новый Завет 98;
– Слово Господне 97;
– 1С: Исповедальня (с сохранением тайны исповеди и выводом на широкий принтер).

Также наша фирма подключит ваш компьютер через выделенную линию к Верховному Провайдеру. Для покупателей, сделавших заказ до 1 марта, подключение производится бесплатно!

***

Удача афориста – получить по E-mail сообщение: «Факты, изложенные в вашем афоризме, подтвердились».

***

– Что делает системный оператор, просыпаясь после дикой пьянки?
– Тестирует память...

***

Встречаются два бывших одноклассника. Один – «новый русский», а другой – программист. Первый спрашивает второго:

– Ну что, братан, как дела?
– Да вот, уже почти год сижу на Яве, пишу всякие приложения.
– Ну ты крут! Впрочем, я тоже в этом году на Кипре две недели пробыл.

***

Если твой компьютер завис, выдерни шнур, выдави стекло.

***

Встретились два программиста.

– Слушай, откуда у тебя такой классный велосипед?
– Да вот давеча вечером сидел я на берегу пруда, думал про программу одну. И вдруг подкатывает ко мне на велосипеде крутейшая тёлка. Разделась вся, легла и говорит, бери, мол, всё что хочешь.
– Ну и правильно, что велосипед взял. Всё равно её одежда тебе не подошла бы.

***

Эпитафия на могиле Билли Гейтса: «Здесь покоится прах человека, который научил весь мир ходить в окна».

***

Программист приходит в церковь... Час стоит, другой стоит... Поворачивается к распятию:

– Господи, ну как мне с тобой поговорить? Я ни слова в их сленге не понимаю!

Раздается раскат грома, и на него падает Библия. Поперек обложки большими красными буквами написано: RTFM!

Наступил 2000 год. Стильно одетый парень пьет кофе «Nescafe» и звонит подруге домой. Ему отвечают, что она еще на работе, он звонит ей на работу:

– Ты еще не ушла?

Она:

– Да у нас тут вся бухгалтерия на компьютере полетела. Шеф сказал – уволит, если не исправлю.

Он:

– А, я знаю, это из-за проблемы 2000 года.

Она:

– Ах ты, №@##$ такой, ты знал и не мог сказать мне заранее!

Он:

– Понимаешь, я хотел сказать, но друзья мне все время твердят:

«ПЕТЯ, НЕ ВЗДУМАЙ ГОВОРИТЬ С ДЕВУШКАМИ О КОМПЬЮТЕРАХ!»

***

Муж сидит за компьютером, работает. Жена ходит рядом, просится в Интернет.

Муж:

– Ну, попробуй найти себе какое-нибудь другое занятие.

Жена:

– Ну, как я могу найти что-то другое, если две мои любимые игрушки – компьютер и муж – играют друг с другом?

***

Уважаемые пользователи Delphi! В связи с наступающей завтра 237-й годовщиной смерти Блеза Паскаля, в знак траура по великому французскому математику, физику и философу, ваши программы будут компилироваться и выполняться вдвое медленнее.

***

В России все еще используется текстовый редактор, который выполняет лишь две команды: «Создать новый документ...» и «Выход». Остальные возможности в него не заложены. В 2000 году планируются перевыборы этого редактора.

***

В продажу поступил российский вариант «Тамагочи». Основное национальное отличие – если его не кормить, он не дохнет, а страшно кроет матом.

***

Идёт программа «Компьютер», разговаривают с представителем фирмы «Формоза»:

– Что вы предпринимаете для защиты от вирусов?
– Выпускаем одноразовые компьютеры...

***

Идет молитва в церкви. Чинно-спокойно льется речь. Вдруг небеса разверзаются, и оттуда в лучах небесного света появляется лицо Бога.

– Сыны и дочери мои, настал момент мне предст...

Со страшным грохотом небеса захлопываются...

Все прихожане в шоке! Никто не верит своим глазам... Кто-то судорожно крестится... Вдруг небеса опять разверзаются, из сияния выглядывает омраченный лик Господа и он с ожесточением произносит:

– @###$#№ СИТИЛАЙН!

***

Маленький мальчик к папе приходит:

– Папа, а как пишется слово «адрес»: с одной «с» или с двумя?
– Напиши «URL» и иди ложись спать...

***

Как программист узнает о ядерной войне? www.playboy.com not responding... still trying...

***

Эмоции после получения очередного кривого e-mail'а: «Горе ты мое аутлуковое!»

АДРЕСА ДЛЯ ПЕРЕПИСКИ

Моё имя – Денис, можно просто Ден, мне 26 лет. Я не прочь пообщаться с игроманами, не жалеющими времени, чтобы побродить в игрушках типа Tomb Raider, Half-Life, Blood 2, Riven, Might & Magic IV, Unreal.

Хотелось бы написать ещё пару строк – теперь о грустном. Примерно в то же время, когда вышел первый номер вашего журнала, со мной произошёл несчастный случай – перелом позвоночника. И вот теперь я инвалид первой группы в инвалидной коляске, в четырёх стенах, и одно утешение – хоть компьютер есть. (...) Может, найдётся хотя бы один человек, кто отыщет для меня в Интернете страничку и пару адресов благотворительных фондов в Германии или где-нибудь ещё за рубежом, которые оказывают помощь инвалидам. С их помощью я попытался бы найти средства реабилитации, технические приспособления, которых у нас просто нет.

603062, г. Нижний Новгород, п/о – 62, а/я 66. Давыдову Денису.

***

Привет, пиплз!!! Я обожаю компьютеры и всё, что с ними связано. Также я люблю RTS и хочу создать «огромный» клуб таких же фанатов, как и я. Все, кого это заинтересовало и кому не жаль чернил, пишите!!! Отвечу всем!!! Кличут меня СЛАВИК или «LECTOR».

Сачков Вячеслав. Моск. обл., 141400, г. Химки, ул. Чкалова, д. 9/19, кв. 23.

***

Умираю от скуки после кражи моей Sony PS. Прошу опубликовать мой адрес для переписки со всеми любителями таких игр, как «Dead or Alive», «Resident Evil».

Фурсов Константин Вадимович. 182100, г. Великие Луки, пр. Гагарина, 55, кв. 14 «А».

***

Хотел бы переписываться с любителями квестов, RPG, RTS, 3D-action и вообще со всеми, кто интересуется PC и CD-ROM. Любимые игры: «Starcraft», «Dune 2000», «Railroad Tycoon 2», «Descent FS», «Lords of Magic», «Quake» и много других. Отвечу на 100 %.

P.S. Киблер Александр, Сибгатов Артур, Ламзин Дмитрий и все мои друзья, откликнитесь!

620130, г. Екатеринбург, ул. Авиационная, д. 63, корп. 4, кв. 35. Алексею (Snarco).

***

Привет всем! Меня зовут Андрей. Мне 11 лет. Любимые вещи: телевизор (в моменты показа «Вавилон-5» и «Lexx», винтовка, яхта. Люди и все остальные, откликнитесь!!! Отвечу всем, обещаю, честное вавилонское!!!

К письму Андрея есть приписка от его 15-летней сестры Оксаны:

Все, кто хочет найти друга по переписке или просто человека, который поймёт вас, пишите мне. Отвечу всем!!!

344111, г. Ростов-на-Дону, пр. 40-летия Победы, д. 69/3, кв. 77. Ворожбитовым – Андрею («Гарибальди») и Оксане («Лита»).

***

Хочу переписываться. Люблю «Tomb Raider 2», РПГ и стратегии в реальном времени. Все поклонники этих игр, пишите мне.

129515, г. Москва, ул Акад. Королёва, д. 9, кор. 5, кв. 30. Галаеву Андрею.

***

Хочу переписываться с любителями стратегий в реальном времени, 3D-actions, shooters и проч. Мне очень нравится Strife, но я нашёл только свою базу, город и чужую базу, и теперь не знаю, что делать дальше! Знаю немало кодов! Игроманки и игроманы! Пишите, кто хочет и кто может.

454021, г. Челябинск, ул. Салавата Юлаева, д. 23, кв. 189. Карнаухову Алексею (с пометкой – DEAD-LIFT).

***

Эй, если тебе 11–13 лет, имеешь десяток CD, пяток журналов и (чуть не забыл) Его Величество PC, напиши – не пожалеешь. О себе. Мне 12 лет, у меня P233 MMX, есть штук 15 CD. Я прочитал очень много журналов, но у меня только четыре. И ещё: я могу достать свежий номер почти любого журнала.

142490, Моск. обл., г. Электроугли, ул. Центральная, д. 30, кв. 2. Обухову Максиму (Max).

***

Эй, народ! Все, у кого есть PC и кто балдеет от RPG, пишите! Мы создаём Клуб любителей RPG. В него войдут все, независимо от пола и расы.

Только ограничение возраста – от 10 до 17 лет.Огромная вероятность, что в наш Клуб войдёте и вы. Ждём ваших писем!

350047, г. Краснодар, ул. Славянская, д. 83, кв. 44, Станиславе Затеевой, 13 лет.

***

Эй, кто-нибудь, способный держать ручку или клавиатуру в руках, напишите! Мне 16 лет. Учусь в 11 классе. Хочу найти pen-friend'а или pen-friend'шу. Тащусь от квестов



КОНКУРС ПО ИГРЕ «БАШНЯ ЗНАНИЙ» (NMG)

Данный конкурс посвящается выходу новой обучающей игры для детей от компании NMG. Отметьте правильные, на ваш взгляд, варианты ответов, вырежьте страничку и пришлите ее по почтовому адресу редакции (109193, г. Москва, ул. Южнопортовая, д. 16, журнал «Игромания»). Среди первых десяти правильно ответивших читателей будут разыграны призы – игра «Башня Знаний 2». Дерзайте, игроманы!

1. Кого похитил главный лиходей – повелитель зла?
- ❒ президента страны
- ❒ премьер-министра страны
- ❒ Монику Левински страны
- ❒ главного хранителя знаний страны
- ❒ веру в повелителей добра
- ❒ второстепенного доброхота, слугу добра

2. Как зовут вашего помощника – попугайчика?
- ❒ Петя
- ❒ Кеша
- ❒ птица-секретарь
- ❒ Аркаша
- ❒ мрачно, с угрозой в голосе

3. В какой стране происходят события?
- ❒ Лапландия
- ❒ Альмаден
- ❒ Средиземье
- ❒ Московия
- ❒ вы еще спросите, как там генсека компартии зовут!

4. Какой пароль надо назвать, чтобы пройтив ворота?
- ❒ гладиолус
- ❒ кактус
- ❒ тюльпан
- ❒ правильный
- ❒ не назвать, а отдать, и не пароль, а пошлину – эти кеткой вперед

5. Что разрушил ураган?
- ❒ мельницу
- ❒ амбар
- ❒ систему ГКО-ОФЗ
- ❒ WC по-английски, ОО по-русски (деревянный, без евроремонта)
- ❒ рекламу ночных сорочек в натуральную величину

6. Кто напал на деревню?
- ❒ туристы
- ❒ дракон
- ❒ Кащей Бессмертный
- ❒ страшное похмелье
- ❒ а он еще и вышивать умеет!

7. Мимо чего никто не может пройти мимо?
- ❒ магазина игрушек
- ❒ кондитерской
- ❒ пивной
- ❒ инспектора ГИБДД
- ❒ 50-ти рублей на тротуаре
- ❒ турникета в метро

8. Что же забыл продавец?
- ❒ цифры
- ❒ товар
- ❒ сдачу
- ❒ буквы
- ❒ обвесить и обругать

9. Кто живет на окраине?
- ❒ художник
- ❒ писатель
- ❒ любера
- ❒ архитектор
- ❒ на Украине живут украинцы, грамотеи!
- ❒ на Марсе жизни нет!

10. Что же надо отыскать, чтобы вернуть людям знания?
- ❒ волшебную азбуку
- ❒ волшебную палочку
- ❒ волшебную книгу
- ❒ самого волшебника
- ❒ золото партии
- ❒ финансирование для образовательной строки в бюджете

Вопросы и варианты ответов подготовлены компьютерным клубом «Game Galaxy»

АНКЕТА

1. Фамилия, имя, отчество:

____

____

2. Возраст: __________

3. Адрес:

____

____

____

4. Используемая вами игровая платформа:

❒ PC
❒ Sony PlayStation
❒ Nintendo 64
❒ Другая: ______________

5. Есть ли у вас доступ в Интернет:

❒ Да. Услугами какого провайдера вы пользуетесь:

____

❒ Нет

6. Расскажите о своем компьютере:

Процессор

❒ 486 ❒ Pentium
❒ Cyrix x86 ❒ Pentium Pro
❒ AMD K5 ❒ Celeron
❒ AMD K6 ❒ Pentium II
❒ AMD K6 2 ❒ Pentium III

Тактовая частота процессора _______ МГц

Оперативная память

❒ 8 Мб и меньше ❒ 64 Мб
❒ 16 Мб ❒ Более 64 Мб
❒ 32 Мб

Емкость жесткого диска (если их несколько, то суммарная)

❒ Меньше 1 Гб ❒ От 3 до 6 Гб
❒ От 1 до 3 Гб ❒ Больше 6 Гб

CD-ROM

❒ Нет ❒ 10–16-скоростной
❒ 4–8-скоростной ❒ 20–36-скоростной

Установлен ли 3Dfx

❒ Да ❒ Нет

Монитор

❒ 14 дюймов ❒ 17 дюймов
❒ 15 дюймов ❒ Больше 17 дюймов

С каким экранным разрешением вы обычно работаете

❒ 640x480 ❒ 1024x768
❒ 800x600 ❒ Более 1024x768

Какие из игровых контроллеров вы используете

❒ Джойстик ❒ Педали
❒ Руль ❒ Световой пистолет

7. Нравится ли вам существующее оформление журнала:

❒ Да ❒ Нет

8. Статии каких авторов вам больше всего понравились в этом номере:

1. ______________________________
2. ______________________________
3. ______________________________

9. Статии каких авторов содержат фактические ошибки или трудно читаются:

1. ______________________________
2. ______________________________
3. ______________________________

10. Являетесь ли вы поклонником сериала «Вавилон-5»?

❒ Да ❒ Нет

ГАЕМ

и RTS. Прошёл «Дисклэнд 2», «Alien Odissey», «Grim Fandango», «Full Throttle», «Larry 7», «Warcraft 2», «Starcraft», «Age of Empires» и т. д.

140053, Моск. обл., Люберецкий р-н, Л.С.З. 27/110. Зуйкову Юрию (Ogre).

***

Дорогие любители RPG! Ответьте мне, мальчики и девочки, независимо от возраста и национальности. Погибаю без общения. Мне 13 лет. Отвечу всем!

350047, г. Краснодар, ул. 4-я линия, д. 23, кв. 5. Макарова Елена.

***

Привет журналу «ИГРОМАНИЯ» и всем любителям игр!

Пишите мне, кто безнадёжно болен «игроманией». Отвечу всем – сто пудов! Независимо от пола и направлений. Я – любитель жанров: 3D-action, adventure, arcade, wargame, RTS, fighting, racing. Играю как на Sony PlayStation, так и на PC.

453310, респ. Башкортостан, г. Мелеуз, ул. Московская, д. 117. Сатарову Евгению (Сугах).

***

Любители таких игр, как «Dungeon Keeper», «Commandos» и других стратегий, а также владельцы не особо мощных компов типа AMD K5 – 133/16/1,7/8x без 3Dfx! Пишите все!

346721, Ростовская обл., Мясниковский р-н, х. Калинина-2, ул. Советская, д. 10. Тер-Акопов Дмитрий, 16 лет.

***

Люблю играть в стратегии, симуляторы, квесты, спортивные игры. Пишите, отвечу всем!

236008, г. Калининград (обл.), пер. Грибоедова, д. 6, кв. 2. Шаламов Дмитрий.

***

Привет всем игроманам!!!

Меня зовут (вообще-то меня не зовут, я сама прихожу) Маша! Мне 15 лет (для кого это имеет значение). Я обожаю квесты, а также игры «Sanitarium», «Sin», «Grim Fandango».

Пишите все, у кого совпадают со мной вкусы, особенно «санитары». Надеюсь, есть такие? «Санитариум» почти весь прошла. Подскажу, если прижало. В своём письме ответьте на такой вопрос (please): как сохранить игру в Sin? Ответ – 110 %. Жду!

111024, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 20-Б, кв. 72. Маше.

***

Привет! Хотел бы переписываться с поклонниками RPG и RTS. Люблю прикольные квесты. Пишите все, кому не лень.

300028, г. Орёл, ул. 7 Ноября, д. 9, кв. 29. Человенко Алексей.

Меня зовут Сидорова Ольга. Мне 12 лет. Я бы хотела переписываться с другими игроманками 11–13 лет. Я прошла Dungeon Keeper, Oddworld: Abe's Odyssey. Неравнодушна к Fallout 2, Starcraft и Creatures 1 и 2. Люблю жанры arcade, strategy, quest и другие. Пишите, отвечу всем! 100 %!

107076, г. Москва, ул. Богородский вал, д. 6, корп. 2, кв. 555.

***

Большой поклонник компьютерных игр и развлечений ищет друга (или подругу, неважно) для переписки. Возраст, пол и жанровые пристрастия значения не имеют.

г. Москва, ул. Каховка, д. 16, корп. 1, кв. 6. Беляев Алексей.

***

Здравствуйте, поклонники компьютерных игр. Очень хочу играть по модему в игры: Age of Empiers, FIFA 98, Warcraft 2 и многие другие... Кто хочет играть! ПОЗВОНИТЕ или киньте E-Mail. Зовут меня Алексей Петров. Живу в Москве. Мой телефон – 791-22-40. Мой E-Mail – dpetrov@aha.ru . Кто победит?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

Что такое 3D MaxStudio, 3D Bench for Windows и зачем они нужны?

Павел Севец, Ростов-на-Дону

3DStudio Max – программа трехмерного моделирования, с ее помощью делают рекламные ролики, видеоклипы и даже фильмы, 3D WinBench – программа для измерения производительности компьютера при расчете трехмерных сцен.

1. Как быть простому геймеру с проблемой 2000 года? Стоит ли продавать в конце 1999 года свой компьютер и покупать новый, и есть ли гарантия, что у этого нового компьютера с новым ПО проблемы 2000 года не будет?

2. Я слышала, что Direct 6X ужасно глючный, а если его поставить, то удалить потом можно только с переустановкой Windows. Это правда?

Е. Райт из г. Чапаевска

1. Простому геймеру к проблеме 2000 года, или Y2K, как еще ее называют, следует относиться спокойно. Он же не использует написанные в начале 70-х годов программы или СУБД тех лет, когда экономили каждый байт. Если ваш компьютер куплен хотя бы 2–3 года назад и использует современные программы (а также исправления

и дополнения к ним – «Service Pack»'и), скорее всего, эта проблема вас не коснется (если вы, конечно, не будете в момент наступления 2000 года в самолете или лифте ;-)). Продавать старый компьютер и покупать новый стоит только, если вас не устраивает его производительность или он не подходит к новым шторам. Для проверки готовности компьютера к наступлению 2000 года существует множество утилит, многие из которых можно найти в Интернет, на сайтах производителей программного и аппаратного обеспечения, а также на серверах, распространяющих бесплатное или условно-бесплатные программы.

2. Про «глючность» – неправда. На большинстве редакционных машин он используется почти полгода, и все нормально. Про невозможность удаления – увы, да. Другой вопрос: нужно ли его удалять?

Я поддерживаю идею создания рубрики типа «Арены для читателей»... куда читатели присылали бы свои мнения, почему они выбрали тот или иной продукт, при этом обосновывали бы своё решение. Тем самым ваш журнал смог бы определить, какие диски предпочитают читатели, и почему.

Тер-Акопов Д.
из Ростовской обл.

Полностью разделяем ваше мнение и предлагаем стать одним из «застрельщиков» в реализации этой идеи. Более того, предлагаем поставить вопрос иначе, а потому присылайте (и вы лично, и все остальные игроманы, которых волнует эта тема) письма с мыслями, суждениями, предложениями и вообще с любыми идеями по любому волнующему вас компьютерному вопросу. Со своей стороны обещаем, что наиболее интересные и оригинальные предложения в рамках деятельности предполагаемого «Дискуссионного клуба» будут опубликованы.

Есть ли критерии отбора литературных произведений для рубрики «Сочиняем»?

Ирина из Москвы

Желательно, чтобы рассказ в той или иной степени был связан с компьютерной (тем более игровой) тематикой, был достаточно кратким (о его примерном объёме можно судить по уже опубликованным рассказам), а главное – был интересным по содержанию.

Расскажите о вирусе CIH в общих чертах.

Макс, г. Ярославль

Выдержка из Энциклопедии компьютерных вирусов AVP Евгения Касперского:

Win95.CIH. Резидентный вирус, работает только под Windows 95 и заражает PE-файлы (Portable Executable). Имеет довольно небольшую длину – около 1 Кб. Обнаружен «в живом виде» в Тайване в июне 1998 года – был разослан автором вируса в местные Интернет-конференции. За последующую неделю вирусные эпидемии были зарегистрированы в Австрии, Австралии, Израиле и Великобритании, затем вирус был обнаружен и в нескольких других странах, включая Россию.

При запуске зараженного файла вирус инсталлирует свой код в память Windows, перехватывает обращения к файлам и при открытии PE EXE-файлов записывает в них свою копию. Содержит ошибки и в некоторых случаях завешивает систему при запуске зараженных файлов. В зависимости от текущей даты стирает Flash BIOS и содержимое дисков.

Запись в Flash BIOS возможна только на соответствующих типах материнских плат и при разрешающей установке соответственного переключателя. Этот переключатель обычно установлен в положение «только чтение», однако это справедливо не для всех производителей компьютеров.

К сожалению, Flash BIOS на некоторых современных материнских платах не может быть защищена переключателем: одни из них разрешают запись в Flash при любом положении переключателя, на других защита записи в Flash может быть отменена программно.

Известно, что вирус при определенных условиях действительно портит содержимое Flash BIOS.

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ»

Вы можете подписаться на журнал «Игромания» на три (апрель, май, июнь 1999 г.) или на шесть месяцев (с апреля по сентябрь 1999 г. включительно) по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки **до 8 апреля**. Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет. 72 руб. стоит подписка на три месяца, 141 руб. – на три месяца на журнал с CD-ROM и 144 руб. – на полгода без диска.

Получатель вашего платежа – ООО «Игромания», ИНН 7702206189, р./сч. № 40702810400000000075 в Филиале «ИТАР-ТАСС-ИНВЕСТ» КБ СР «Якиманка», корр./сч. № 30101810500000000798, БИК 044583798.

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: «Редакционная подписка на журнал «Игромания» на 3 месяца (апрель – июнь)» и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите **до 10 апреля** в редакцию по адресу: 109193, Москва, ул. Южнопортовая, 16, «Игромания». Также принимаются отправления по факсу.

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 279-16-62.



После успешного стирания Flash-памяти вирус переходит к другой деструктивной процедуре: стирает информацию на всех установленных винчестерах. При этом вирус использует прямой доступ к данным на диске и тем самым обходит встроенную в BIOS стандартную антивирусную защиту от записи в загрузочные сектора.

Известны три версии вируса. Они достаточно похожи друг на друга и отличаются лишь незначительными деталями кода в различных подпрограммах. Версии вируса имеют различные длины, строки текста и дату срабатывания процедуры стирания дисков и Flash BIOS.

КОДЫ, СЕКРЕТЫ

Д. Давыдов из Нижнего Новгорода делится маленькими хитростями по игре Half-Life (в дополнение к опубликованному в январском номере «Игромании» прохождению):

Во «Всплеске энергии» лазерные мины в шахте лифта снимать не стоит, дабы потом их не ставить обратно. Лучше просто спуститься на лифте и, не задевая лучей, спрыгнуть в воду (когда лифт поднимется), а дальше – по лесенке, как написано в статье. Теперь враги сами подорвутся на этих минах.

Монстра в «Зале с колоннами» всё же лучше убить включением кнопки, а не бегать от него, особенно если вы пользуетесь аптечками.

Кстати, насчёт аптечек: если вы не «God», то на многие зрелища вам просто жизней не хватит, например, в «Проклятой яме». Так что или становитесь «God'ом», или отходите в сторону.

И последнее: игра вовсе не требует 24 мегабайт памяти – вполне хватит и 16.

***

В игре «Carmageddon 2»: в игровой папке открыть каталог «data», там раскрыть папку «Cutscene» (заранее скопированную с диска в «data») и поменять именами два файла: Mix_intr.smk и Ontro.smk. Затем запустить игру, где вместо начального видеоролика окажется завершающий.

В игре «Heretic 2» принцип тот же, только здесь ничего не надо копировать с диска, ибо при максимальной инсталляции видеоролики и так записываются на винчестер. Надо лишь открыть в рабочей папке каталог «Videos» и произвести вышеописанную операцию по переименованию. Результат будет точно таким же.

Павел Севец, Ростов-на-Дону

В игре «Mortal Combat 4» выбирайте Raiden'a. Прижмите противника к стене и всё время жмите «удар». В итоге Raiden полетит вперёд, а ваш противник не успеет шевельнуться, как вы совершите новый удар. Особенно этот приём подходит для «разборок» с Goro.

Игорь Кравченко, г. Москва

ЮМОР

Мама зовёт Вовочку-ламера, только что проснувшегося и оторвавшего лицо от клавиатуры, чтобы он умылся и шёл завтракать. На кухне удивлённая мама спрашивает Вовочку, почему у него очки мокрые.

– Да умывался я, мама, – отвечает сын.

***

– Что общего у Windows 95 и Windows 98?

– Они зависают в одинаковых местах.

– А чем они отличаются?

– Тем, что у первого после девятки стоит 5, а у второго – 8.

***

Пригласил «чайник» домой компьютерщика и говорит ему:

– Вчера вечером сижу спокойно, слушаю музыку на компьютере, в ушах гвоздиком ковыряю. Вдруг – БАЦ! И звук пропал.

Из коллекции И. Рожнева из г. Пушкино

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал «Игромания»

❑ на 3 месяца (апрель, май, июнь) – 72 руб.

❑ на 3 месяца (апрель, май, июнь) с CD-ROM – 141 руб.

❑ на 6 месяцев (апрель – сентябрь включительно) – 144 руб.

Фамилия, имя, отчество ____________

Точный адрес: индекс ____________

область (край, район) ____________

город ____________

улица ____________

дом/квартира ____________

Без квитанции об оплате недействителен!

Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!


ПОСЕТИТЕ
НАС В ИНТЕРНЕТЕ
WWW.AKELLA.COM
МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ
ИЗДАТЕЛЬСТВО
"АКЕЛЛА"
акелла™
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ
ИГРОК
Слегка помятый, но все еще крепкий парень Арт Билли проездом из Нью-Йорка в Крыжополь попадает в городок Козюльск - столицу мирового бильярда.Поскольку Билли-профессиональный игрок, он решает принять участие в соревнованиях.
Вам придется пройтись по помоечным заведениям и игорным клубам г.Козюльска и познакомиться с его аборигенами.Вы не только поиграете в бильярд и кости, но и будете общаться с кем попало, бегать от собак, ментов и мутантов , а также многое-многое другое.
Впереди Вас ждут:
· Чумовой сюжетец;
· Только свежие козюльские отморозки до боли знакомые по лучшим фильмам Голливуда и передачам Российского TV;
· Эротические сцены и откровенные драки;
· Гремучая смесь бильярдного сИмулятора и эротического сТИмулятора с изрядной долей квеста и аркады (Впервые в Козюльске!!!);
· Великолепная комиксная графика, 64тыс. цветов;
· Полноэкранная анимация, 3-D освещение;
· Оригинальная Hi-Fi музыка, 16 Бит, 44 Кгц, стерео;
· Масса фенечек и приколов (игра - лауреат конкурса «Аниграф-98» в номинации «за юмор в игре»);
· Для лиц не младше 18 лет.
ОФОРМЛЕНИЕ МИХЕЕНКОВ В.А
МОСКВА
Магазины фирм «Союз», «Компьюлинк», «1С-мультимедия»
«Винни» Рублевское шоссе, д.20, к.1
«Солярис» Ул.Солянка, 1/.2 стр1
«Деловая и комп. книга», Ленинский пр. стр.38
«Дом игрушки» Большая Якиманка, д.26
«Ньютрейд» Комсомольский проспект, д.24/2.
«Марви» ул. Бауманская д. 58/1
«Полярис - технолоджи» Ленинградское ш., д.2,
«1000 МЕГАГЕРЦ» Сивцев вражек, д.45
РОССИЯ
г. Санкт-Петербург
ООО «Ладис» тел. 291-79-24 108-47-77
ООО «Лайт Про» тел. 311-83-12
г. Омск
ул. Интернациональная, 43, маг. ТЦ «Омский».
Пр-кт Маркса, 29А, маг. «Голубой огонек»
тел. 56-41-09
г. Иркутск
ТЗ Меркурий тел. (3952) 24-99-01
Мультимедия-салон 34-99-35
г. Волгоград
Клуб любителей компьютерных игр
тел. (8442) 34-42-68 34-35-76
г. Челябинск
«Компакт-сервис»
тел. (3512) 37-14-52
г. Хабаровск
Магазин компьютерных игр
Тел. (4212) 39-25-55
г. Череповец
тел. (8202) 23-73-46
г. Саранск
тел. (8342) 17-26-16
Весь российский ассортимент
CD ROM и Video CD,
Самые низкие цены
Выгодные условия для дилеров
Доставка в регионы
Наш адрес: 119146, Москва,
ул. 2-я Фрунзенская, д.10, корп.1
тлф. (095) 742-40-19, 742-40-23

СКОРОСТНОЙ КАНАЛ В ИНТЕРНЕТ

с 02:00
до 09:00
$0.79

с 09:00
до 02:00
$1.49

Ежемесячная плата $9.99 включает пять часов работы бесплатно

ilm
The Internet Service Provider .net

Соединение с первого раза.
Модемы USrobotics Courier 33600 б/с.
Полный доступ ко всем ресурсам Интернет.
Любая форма оплаты.
Корпоративное подключение
по **выделенным линиям**
на скоростях от 64 до 256 Кбит/с.
Стоимость подключения от $399 до $699.
Ежемесячная плата от $399 до $1299.

Новые услуги:
неограниченный доступ в Интернет
$40/месяц
продажа времени без абонентской
платы и регистрации по $2 в час
в независимости от времени суток.

(095) 792-5-792
http://www.ilm.net
E-mail:info@ilm.net
метро "Пролетарская"
ул. Марксистская 34,
к. 8, 2-й этаж

Design by studio RED
www.redstudio.ru